Класс 5 Урок: Информатика Дата:

**Тема: Практикум. Создание объекта и смена костюма.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели обучения, которые достигаются на данном уроке (ссылка УП)** | • 5.3.2.2 представлять алгоритм в словесной форме;  • 5.3.1.1 создавать анимацию объектов и событий в игровой среде программирования (Лого, Scratch и т.п.);  • 5.3.3.2 использовать команды цикла в игровой среде программирования (Лого, Scratch и т.п.). |
| **Цели урока** | * уметь выполнять несколько действий одновременно и настраивать слои на сцене в среде программирования; * знать о постановке задачи в проекте. |
| **Критерии успеха** | |  |  | | --- | --- | | ***Навыки*** | ***Критерии успеха*** | | ***Учащийся достиг цели обучения, если*** | | | Знание и понимание | знает этап постановка задачи | | Применение знаний | умеет выполнять несколько действий одновременно и настраивать слои на сцене | |
| **Ход урока** | Работаем по учебнику: Стр 174-177 ознакомьтесь. |
| **Ответь на вопросы**  **Подсказка: Стр.124-133** | 1. Какие виды блоков есть в среде программирования Scratch? 2. В каком блоке находится: Перейти к другому костюму (можно выбрать костюм героя, при запуске их два, но можно добавлять костюмы)? 3. В каком блоке находится: Стиль вращения объекта? |
| **Выполни** | *Технология выполнения задания.*  1.Запустите среду Scratch с сайта: <https://scratch.mit.edu/>  **Стр. 177 Проект "Любопытный мишка"** |