

## Scratch урок №01

### Знакомство с интерфейсом Scratch 2

#### План урока

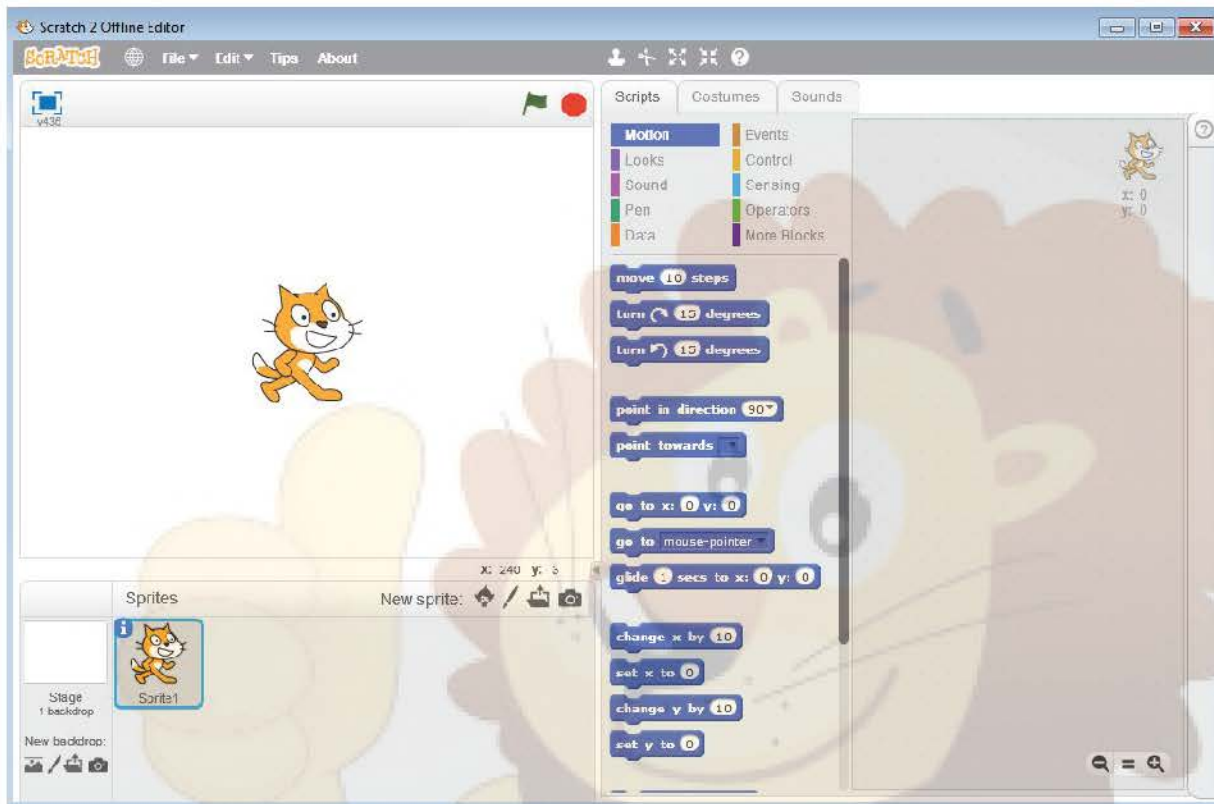
- Знакомство с интерфейсом Scratch
- Первый скрипт
- Добавляем второй спрайт
- Добавляем фон
- Добавляем звуки
- Отмена последнего действия
- Знакомство с направлениями
- Блок «Говорить»
- Сохранение проекта

#### Приветствие.

Здравствуйте! Сегодня мы познакомимся с детским языком программирования Скретч. Научимся соединять блоки, добавлять персонажей, фоны и звуки. Мы создадим свой первый проект и сохраним его.

#### Пошаговый план урока

Запустите редактор Скретч. При первом запуске интерфейс программы на английском языке.



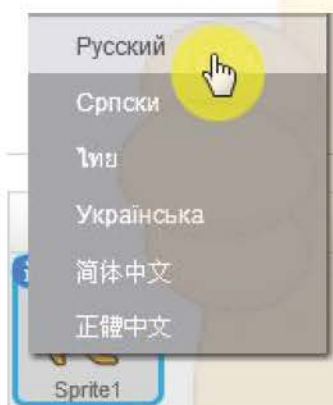
Первым делом переключите интерфейс на русский язык. Для этого нажмите на глобус.



Затем переместите курсор вниз до маленького треугольничка – список будет автоматически прокручиваться вниз.



Прокрутите его до конца и выберите русский язык.



Посмотрите внимательно на редактор. Он состоит из нескольких крупных частей: сцена, список спрайтов, палитра блоков и область скриптов.

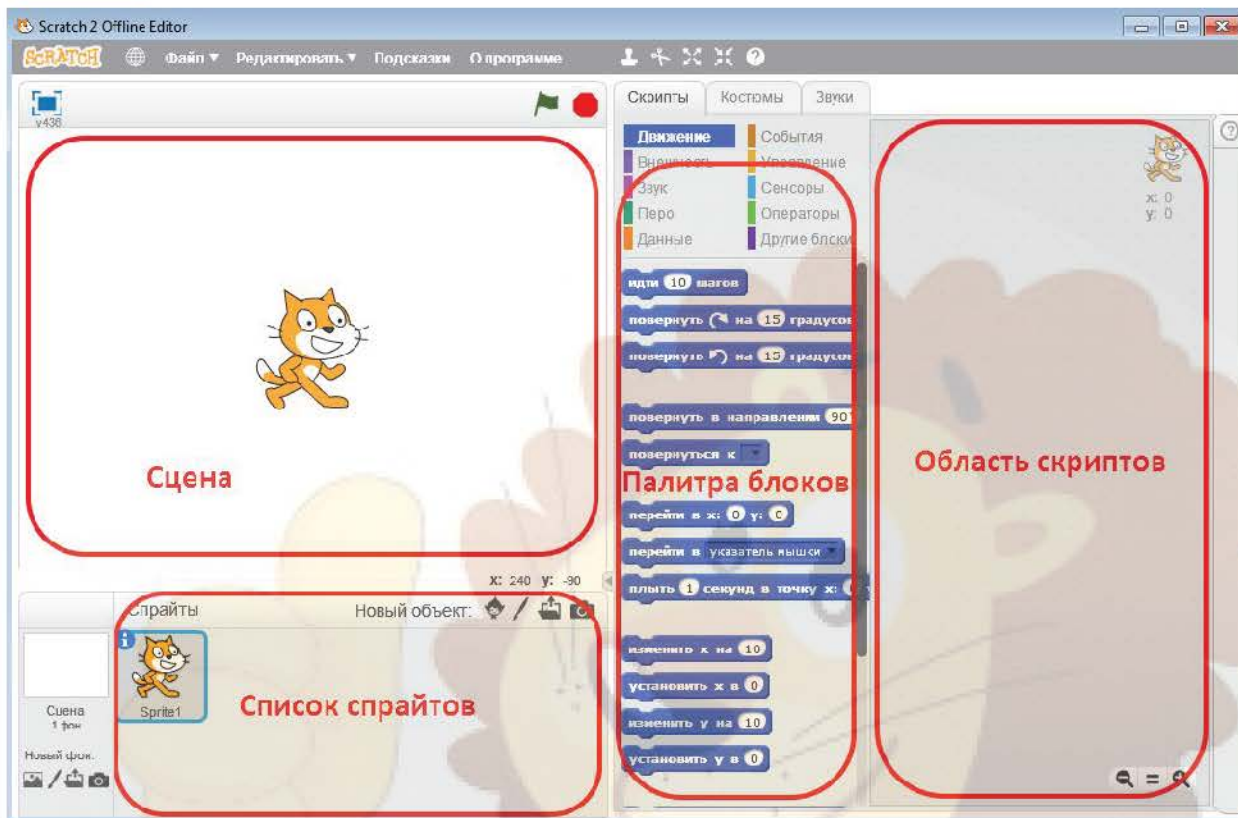
Спрайты – это объекты, которыми можно управлять с помощью блоков. Обычно это игровые персонажи и герои мультфильмов.

При запуске редактора в проекте всегда есть один персонаж – рыжий Котик, он же является символом Скретч.

Кликните на синем блоке **идти 10 шагов** – Котик переместится вправо. Кликая по разным блокам, Вы даете ему различные команды, которые он незамедлительно выполняет.

Однако, если Вы желаете сделать полноценную программу, которая будет работать автоматически, то блоки нужно переместить в область скриптов и соединить друг с другом.





Соберите первый скрипт в области скриптов.



Нажмите на пробел и посмотрите, как ходит котик. Если он уйдёт за край, то вытащите его за хвост. Измените первый скрипт.

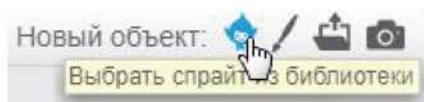


Теперь котик не скроется за краем.

**Обратите внимание!**

**Блоки выполняются поочередно сверху вниз.**

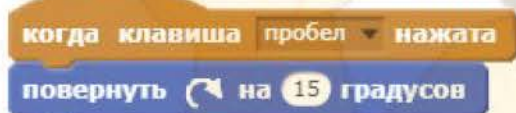
Теперь добавим нового персонажа – спрайт собаки.  
Нажмите на кнопку “Выбрать спрайт из библиотеки”



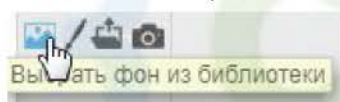
Добавьте собаку.



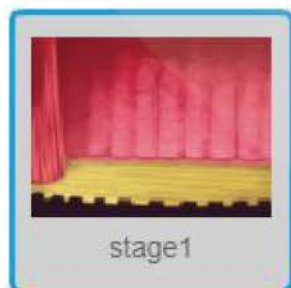
Соберите собаке вот такой скрипт



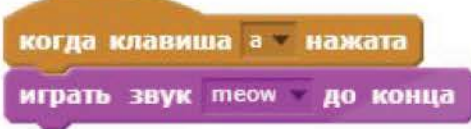
Нажмите на пробел и посмотрите, как вращается собака.  
Оба наших спрайта управляются от одной клавиши.  
Добавьте фон. Нажмите на кнопку “Выбрать фон из библиотеки”



Добавьте вот такой фон.



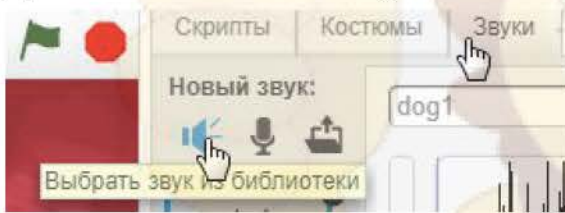
Добавьте коту еще один скрипт.



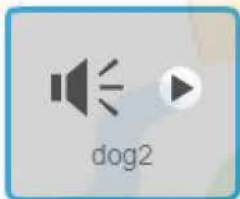
Добавьте собаке еще один скрипт.



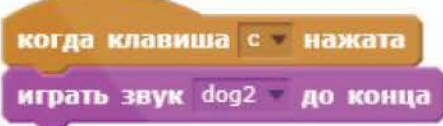
Добавьте собаке звук лая.



Выберите его в библиотеке звуков.



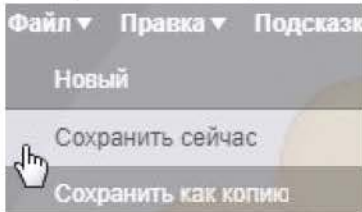
Соберите собаке еще один скрипт.



Соберите еще один скрипт котенку.



Сохраните проект



Задания.

1. Добавьте в проект другой фон.
2. Измените фразу, которую говорит котенок.
3. Добавьте котенку новый звук.
4. Добавьте собаке новый звук.
5. Добавьте еще один спрайт и запрограммируйте его, как хотите.





## Контрольные вопросы.

1. С какими блоками вы познакомились?
2. В каком порядке выполняются блоки?
3. Как сохранить проект?

## Правильные ответы.

1. Когда клавиша пробел нажата, Идти 10 шагов, Если на краю, оттолкнуться, Повернуть, Играть звук, Говорить.
2. Блоки выполняются по очереди сверху вниз
3. Нажать Файл, Сохранить.





## Тайминг для урока на 45 минут

		Время с начала урока, мин.
1.	Приветствие. Рассказ о теме урока. Теория.	0
2.	Работаем по плану в среде Scratch	5
3.	Записываем в тетрадь названия новых понятий и блоков	15
4.	Работаем по плану в среде Scratch и выполняем задания в среде Scratch	20
5.	Отвечаем на контрольные вопросы	35
6.	Работа в тетрадях с рабочими листами	40

При проведении занятий большей длительности проводите разминку через каждые 40 минут и больше работайте в рабочих листах.

При наличии интернета можно 10 минут уделить прохождению уровней code.org

<https://studio.code.org/s/course1>

1.3 Научись перетаскивать

<https://studio.code.org/s/course1/stage/3/puzzle/1>

Если позволяет время, то можно дополнительно научить детей печатать на клавиатуре с помощью прилагаемого клавиатурного тренажера.