







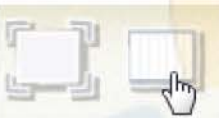




## 2П Урок. Знакомство с блоками движения

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
|    | Выполнить если нажать на персонажа |
|    | Перемещение вправо                 |
|    | Перемещение влево                  |
|   | Перемещение вверх                  |
|  | Перемещение вниз                   |
|  | Поворот направо                    |
|  | Поворот налево                     |
|  | Подпрыгнуть                        |

Удалить ненужные блоки можно перетаскив их в палитру блоков.

Соберите следующие скрипты.

|  |   |
|--|---|
|    | При нажатии на котенка он шагнет вправо   |
|    | При нажатии на котенка он шагнет влево  |
|    | При нажатии на котенка он шагнет вверх  |
|   | При нажатии на котенка он шагнет вниз   |
|  | Вся сцена разделена на клеточки.  |
|  | При перемещении в блоках мы указываем на сколько клеточек надо переместиться.       |
|  | Поворот вправо. Сколько раз надо нажать чтобы Котенок сделал полный оборот? 12 раз! |

|   |  |
|---|--|
|    | Кликните в число и введите 12  |
|    | Поворот влево. Сколько раз надо нажать чтобы Котенок сделал полный оборот? 12 раз! |
|    | Кликните в число и введите 12  |
|    | Котенок подпрыгнет на 1 клетку   |
|  | Котенок подпрыгнет на 2 клетки   |
|  | Котенок подпрыгнет до потолка.   |
|  | Соберите танец котенка из нескольких блоков. Придумайте танец самостоятельно.      |

## План урока

| № | Деятельность                  | Время с начала урока |
|---|-------------------------------|----------------------|
| 1 | Повторение материала          | 0                    |
| 2 | Запускаем ScratchJR           | 5                    |
| 3 | Знакомимся с блоками движения | 10                   |
| 4 | Знакомимся с клеточками       | 20                   |
| 5 | Программируем танец котенка   | 30                   |
| 6 | Задание                       | 40                   |



1. Повторение материала прошлого урока. Определяем какие вещи на слайде можно запрограммировать. Представляем что было бы, если бы можно было запрограммировать непрограммируемое.
2. На прошлом занятии мы научились рисовать, а теперь давайте учиться программировать!
3. Программа состоит из кусочков - из скриптов. В начало каждого скрипта мы ставим желтый блок.
4. Прицепляйте к желтому блоку синие блоки движения со стрелочками и посмотрите как может ходить котенок.
5. Знакомство с клеточками. Посмотрите как ходит котенок по клеточкам.
6. Знакомимся с блоками вращения. Сколько раз надо нажать чтобы котенок перевернулся вверх ногами? Сколько раз надо нажать чтобы котенок сделал полный оборот?
7. Блок подпрыгивания. Прыгаем на разную высоту.
8. Задание. Запрограммируйте танец котенка. Сохраните проект.
9. Демонстрация родителям успехов детей.

