

**Конспект внеурочного занятия
на примере кружковой работы в школе
по информационно-компьютерным технологиям**

Ход занятия:

Этапы занятия, время	Содержательная сторона занятия	Виды деятельности	Методы и приемы обучения	УУД
Организационный момент (2 мин.)	Учитель: Добрый день, ребята, рада Вас приветствовать на занятии. Давайте настроимся с вами на продуктивную работу.	Приветствие учителя и учеников		
Целеполагание (3 мин)	Учитель: Сегодня мы с вами продолжим работу в программе Scratch, и создадим новую игру «Лабиринт». Для начала вспомним, что понимается под скриптом и спрайтом. Учение: Скрипт – это заданная нами команда для спрайта, и следственно спрайт – это персонаж. Учитель: Молодцы, а теперь вспомним про наши разноцветные коды. Для чего нужен, например, синий, желтый и фиолетовый коды? Ученик: Синий для создания движения спрайта, благодаря фиолетовому мы можем придать внешний вид спрайту, а желтый необходим для команд начала, прекращения или повторения всего скрипта.	Повторение основных понятий	Словесный метод – беседа. Вопросно-ответная форма	Личностные: Умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения и принятия; Регулятивные: Целеполагание Познавательные: Устанавливать причинно-следственные связи.
Актуализация (5 мин)	Учитель: Молодцы ребята, а теперь ответьте, как часто вы играете в игры. Ученик: Часто (каждый день) Учитель: А как часто играете именно в видеоигры?	Учитель объясняет цель сегодняшнего занятия	Словесный метод – беседа. Вопросно-ответная форма	Познавательные: Логические (подведение под понятие, построение логической цепи рассуждений) Личностные: Умение вести диалог на основе равноправных отношений и

	<u>Учение:</u> Еще чаще, чем в обычные игры, на телефоне каждый день. <u>Учитель:</u> А сегодня, вы сможете сами создать игру, а быть не просто ее участником. Создание видеоигр в нашем современном мире занимает одно из престижных и хорошо оплачиваемых профессий. Однако, уже трудно удивить кого-то какой-то новой игрой. Но когда, еще в начале 21 века, очень популярными, да и сейчас, остаются таким простые, построенные на алгоритмах игры как, например, лабиринт или змейка, пинг-понг, пакмен. Сегодня мы разберем алгоритм создания игры лабиринт, создадим основные скрипты для спрайтов. Включайте компьютеры, открывайте заходите на сайт https://scratch.mit.edu вводите логин и пароль указанный на доске.			взаимного уважения и принятия; Коммуникативные: Развивать умение оформлять свои мысли в устной форме.
Основная часть (30 мин.)	<u>Учитель:</u> Приступим, для того, чтобы нам приступить к написанию скриптов, нам необходимо нарисовать лабиринт, и выбрать пять спрайтов, на свой вкус, у которых будет свое значение. Например, главный герой, который будет проходить лабиринт, и на которого будет написан скрипт, чтобы можно управлять у меня мышью, кот – объект препятствующий прохождению, и торт – как трофей, к которому стремится мышь. Так, как мы с вами школьники не младших классов, усложним игру, сделав ее трех уровневой, поэтому добавим спрайт дверь, которая появляется при прохождении уровня и ключ. Рисуя лабиринт, рассчитывайте на, что ваши герои должны проходить беспрепятственно.	Использование ИТ Выполнение задания Нахождение ошибок	Аналитический метод (анализ предоставленной информации)	Регулятивные: выполнять учебные задания в соответствии с целью; Коммуникативные: Осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь

	в зависимости от допущенной ошибки). Учитель: Изначально мы с вами наметили, что игра у нас будет многоуровневой, для этого нам нужно создать объекты, усложняющие ход игры в зависимости от этапа прохождения, и запускающие в действие недействующие до времени ходы спрайтов №1 и №2. Переходим к написанию скриптов для спрайта №4 и №5 (см. Приложение 4, Приложение 5). Учитель: Вы огромные молодцы! Давайте проверим как работает созданная вами игра! Ученик:здорово, я прошел все уровни! Ученик: у меня выдает ошибку, игра не работает (объяснение идет в зависимости от допущенной ошибки).	ошибок	Репродуктив ый метод (написания скрипта по заданной последователь ности) Метод критического мышления (решение задач) Словесный метод (Беседа)	Регулятивные: выполнять учебные задания в соответствии с целью; Коммуникативные: Осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь
Подведение итогов (5 мин.)	Итак, ребята, хотелось бы вас поблагодарить за сегодняшнее занятие, вы большие молодцы, так как умеете четко анализировать полученную вами информацию, и правильно применять ее на практике. Ваши сегодняшние игры, несмотря на то, что созданы по одному алгоритму, не похожи ни одна на другую, что подчеркивает Вашу индивидуальность. Наше занятие подошло к концу, до новых встреч!	Понимание и осознание смысла	Словесный метод: рассказ, рассказ-заключение	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

Скрипты игры «Лабиринт» для спрайта 1

Для мыши:

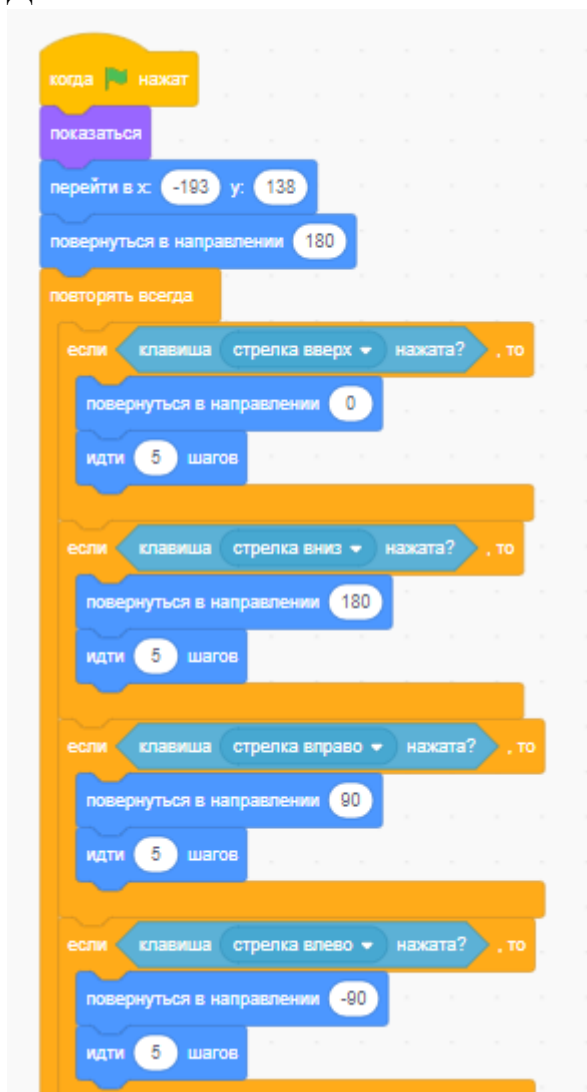


рис. 1. Начало

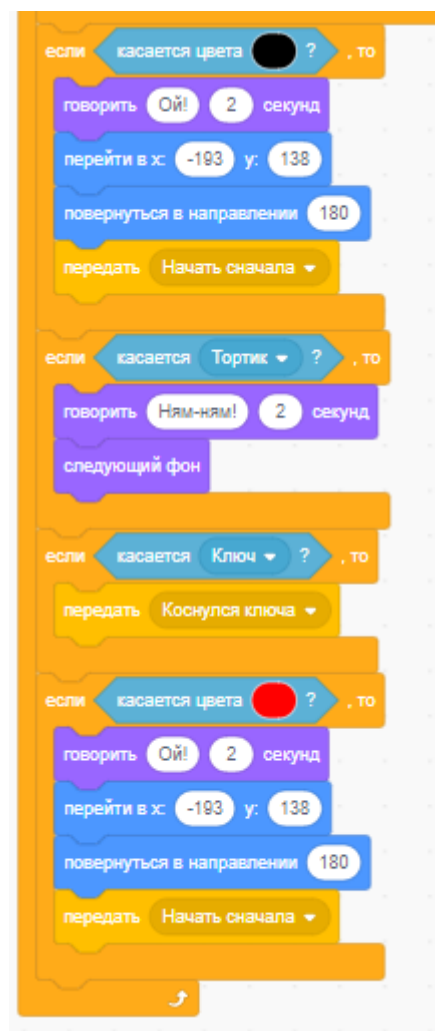


рис.2 продолжение рис.1

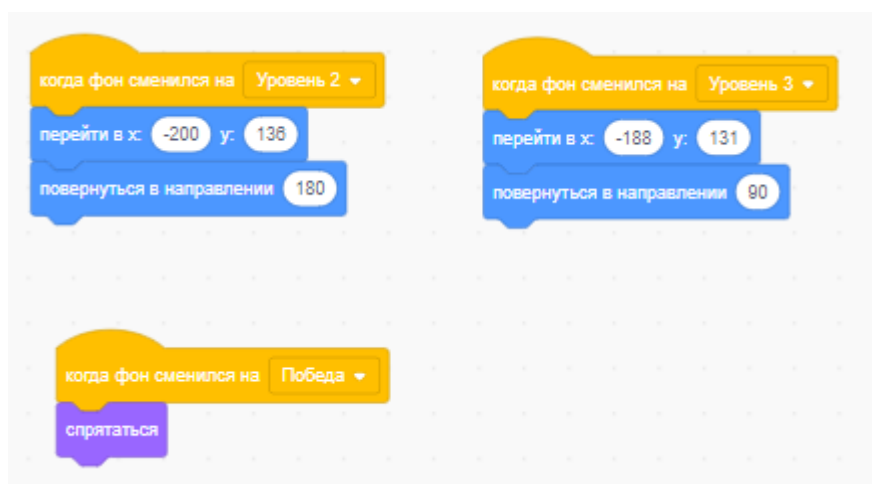
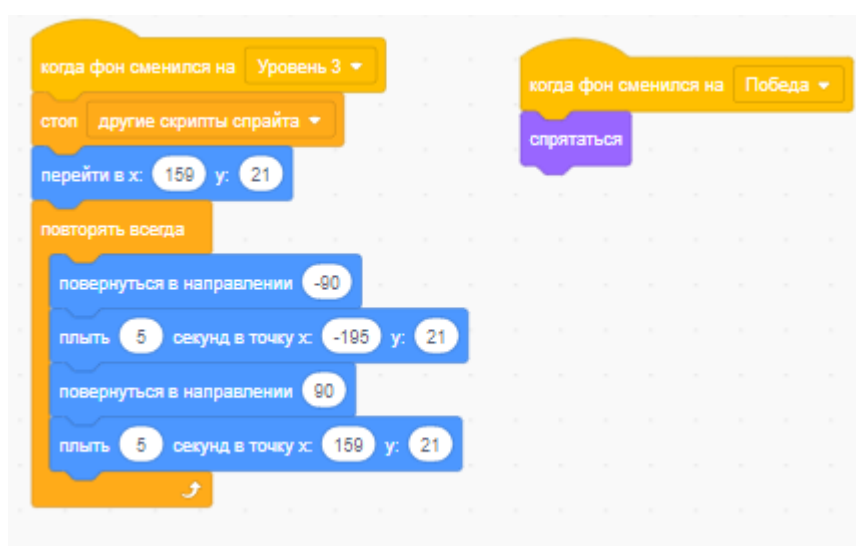
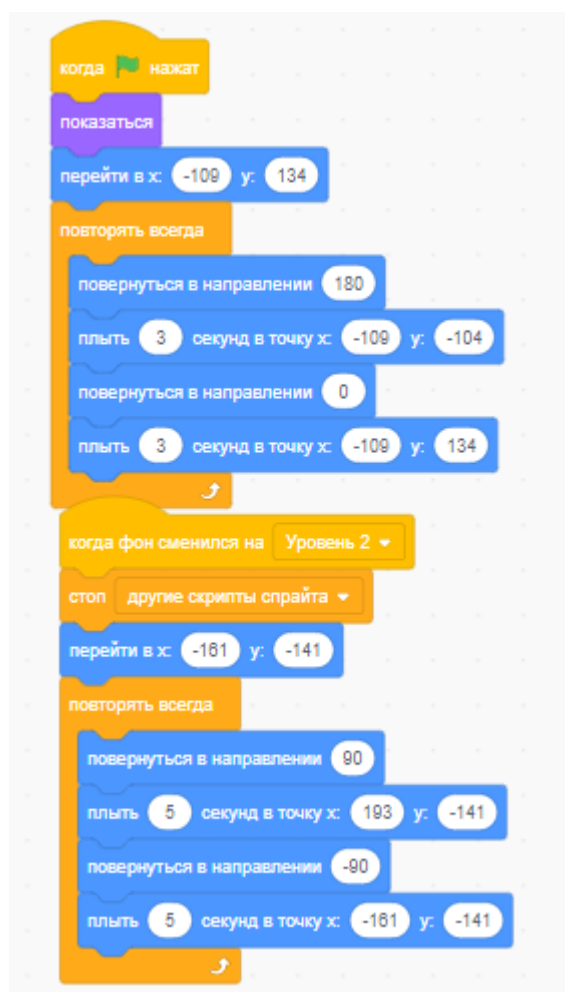


Рис. 3. Усложнение

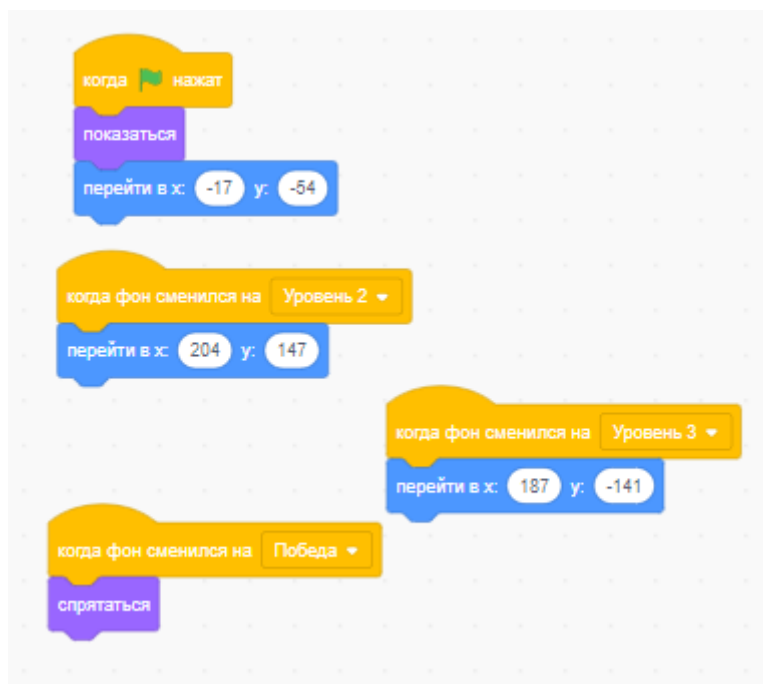
Скрипты игры «Лабиринт» для спрайта 2

Для кота:



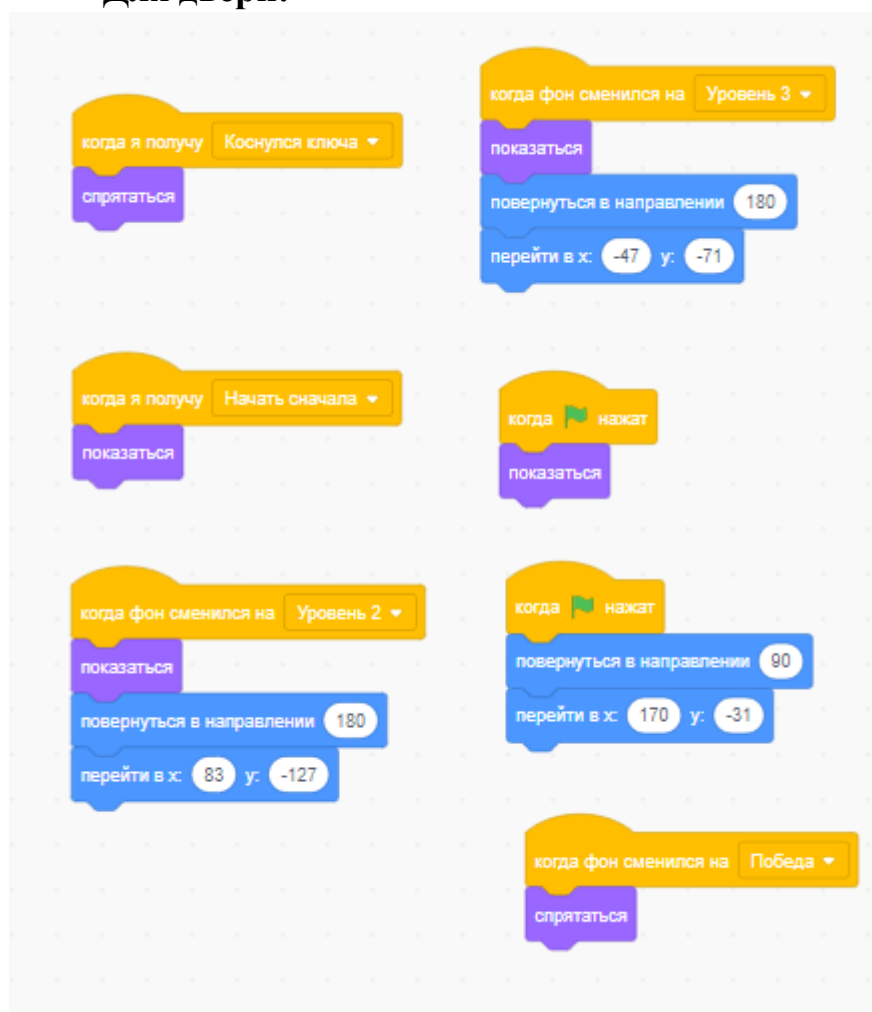
Скрипты игры «Лабиринт» для спрайта 3

Для тортика:



Скрипты игры «Лабиринт» для спрайта 4

Для двери:



Скрипты игры «Лабиринт» для спрайта 4

Для ключа:

