**МБОУ «Решотинская средняя школа №1 имени Героя Советского Союза В.П.Лаптева »**

**Конспект занятия внеурочной деятельности учащихся** по программе*«*Scratch*»*

***Преподователь:* Козакова Ольга Евгеньевна**

***Класс:* 5**

***Тема:*** Создание анимации в программе «Scratch»

***Цели занятия:*** создание условий для изучения основ программы «Scratch», развития научно-технического и творческого потенциала личности ребёнка, развить творческие и дизайнерские способности обучающихся.

Задачи:

Обучающие:

* закрепление практических навыков работы с набором инструментов в среде Scratch 3;
* формирование знаний, умений и навыков работы для создания анимации;

 Развивающие:

-       создавать анимации;

-       работать с программой «Scratch».

-       развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел;

-       развивать умения творчески подходить к решению задачи;

-       стимулировать мотивацию обучающихся к получению знаний, помогать формировать творческую  личность ребенка.

-       способствовать развитию интереса к технике, моделированию.

 Воспитательные:

1. Выявить заинтересованных обучающихся, проявивших интерес к знаниям по освоению Scratch

2 Оказать помощь в формировании устойчивого интереса к построению алгоритма.

3. В процессе создания моделей научить объединять реальный мир с виртуальным, это повысит уровень пространственного мышления, воображения.

4. Воспитывать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания, логичность и развитого воображения.

***Тип занятия:*** практическая работа.

***Используемые материалы:*** класс, оборудованный ПК; Scratch 3; презентация.

**ХОД ЗАНЯТИЯ**

|  | **Этапы урока** | **Материал ведения урока** | **Деятельность учащихся** | **УУД на этапах урока** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Организационный момент |  | Дети рассаживаются по местам. Проверяют наличие принадлежностей. | **Личностные УУД:**  **-** формирование навыков самоорганизации |
| 2 |  | Правила поведения и техники безопасности в кабинете информатики, презентация | Ученики по цепочке рассказывают основные правила поведения и техники безопасности в кабинете информатики | **Коммуникативные УУД:**  - умение слушать и исправлять ошибки других  **Личностные УУД:**  - развитие речи,  - умение кратко формулировать мысль  - умение приводить примеры из личного опыта |
| 3 | Формулирование темы и целей занятия | -Вы любите смотреть мультики?  - Вы хотели бы научиться делать мультфильмы?  - А вы знаете, как?  - Давайте вместе попробуем в этом разобраться. Сегодня мы с вами постараемся «оживить» персонажей, в которых может превращаться Кот. А процесс «оживления» называется – «анимацией».  - Ребят, с помощью какой программы можно создать анимацию?  Тема нашего занятия: **«**Создание анимации в Scratch»  - Итак, какова же цель нашего занятия? | Учащиеся формулируют цель занятия. Предполагается: Создать анимацию в программе Scratch | **Коммуникативные УУД:**  - умение слушать и исправлять ошибки других  **Регулятивные УУД:**  - умение ставить учебную задачу |
| 4 | Актуализация  опорных знаний   и умений. | Прежде, чем начать создавать анимацию, нам необходимо вспомнить то, что вам уже известно.   * 1. Кто является главным действующим лицом проекта?   2. Какие действия автор проекта может выполнить с Котом?   Давайте обсудим, какие операции необходимо выполнить, чтобы создать анимацию. в Scratch?  Выбрать фон для сцены.  фон.png  Выбрать спрайт.  спрайт.png  Выбрать костюмы  костюм.png  Придать движение герою  движение.png  Смена костюма | Выдвигают свои предположения  Разместить на поле, повернуть, “переодеть” в костюм, организовать ее перемещение по сцене | **Коммуникативные УУД:**  - умение слушать и исправлять ошибки других  **Личностные УУД:**  - развитие речи,  - умение кратко формулировать мысль  - умение приводить примеры из личного опыта |
| 5 | Объяснение темы урока с элементами исследования | Запускаем среду Scratch. Я предоставляю вам сегодня на занятии возможность побыть в роли режиссера-мультипликатора. И создать анимацию.  - У вас на партах лежит инструкция по выполнению практического задания.  - Откройте ее.  *Задание.* Необходимо выбрать фон. Кот идет слева направо до конца, говорит привет, поворачивается на 90 градусов, ждет 3 секунды, возвращается назад, превращается в летучую мышь (меняет костюм) и летит по диагонали, спрашивает в конце «Как дела?». | Смотрят, выполняют сказанные действия на компьютере в Scratch | **Познавательные УУД:**  **-** развитие навыков исследования;  **Регулятивные УУД:**  **-** формирование навыков работы с ПК  **Личностные УУД:**  - формирование навыков работы с инструментами графического редактора  - развитие логического мышления |
| 5 | Физминутка | **gimnastikadljaglazprirabotezakompjuterom.png** | Слушают учителя, выполняют названные действия | **Регулятивные УУД:**  умение одновременно удерживать несколько видов деятельности: двигательную, речевую, мыслительную. |
| 6 | Объяснение темы занятия с элементами исследования | ***Практическая работа по алгоритму:***  1.Необходимо выбрать фон. Кот идет слева направо до конца, говорит привет, поворачивается на 90 градусов, ждет 3 секунды, возвращается назад    2. Превращается в летучую мышь (меняет костюм) и летит по диагонали, говорит в конце «Урааа!». | Смотрят, выполняют сказанные действия на компьютере, отвечают на вопросы,  проверяют на практике | **Познавательные УУД:**  **-** развитие навыков исследования;  **Регулятивные УУД:**  **-** формирование навыков работы с ПК  **Личностные УУД:**  - формирование навыков работы с инструментами графического редактора  - развитие логического мышления |
| 7 | 1. Подведение итогов выполнения задания.   Рефлексия. | Как вы справились с ролью режиссера-мультипликатора?. Справились мы с задачей, которую поставили перед собой? Создали мультфильм? | Рассказывают о своей работе, проводят самооценку | **Личностные УУД:**  **-** развитие самооценки |