**Конспект урока**

***Внеурочное занятие***

***Класс*:** 2

***Тема занятия:*  «**Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта»

***Тип занятия:***урок - проект.

***Образовательная цель:*** формирование способности обучающихся к новому способу действия.

***Развивающая цель:*** Формирование у детей чувства прекрасного. Развивать  исследовательские навыки, умения работать в группе.

**Воспитательная цель:** воспитывать любовь к природе.

***Цель:***формирование ценностного отношения обучающихся к совместной деятельности по определению способа создания анимационной видео открытки.

**Ход урока**

1. **Организационный момент (1 мин)**

**-** Здравствуйте, ребята, сегодня на уроке информатики у нас присутствуют гости. Это учителя из других школ нашего города. Давайте повернемся, поприветствуем их **.**

1. ***Актуализация знаний***

***-*** Ответьте мне на вопрос:

***-*** Вы любите смотреть мультик?

***-*** Я предлагаю посмотреть фрагмента мультфильма «Пластилиновая ворона».

- Как оживают пластилиновые персонажи в мультфильме? (Каждое движение героя фиксируют с помощью камеры и выполняют видеомонтаж)

- Вы хотели бы научиться делать мультфильмы?

- А вы знаете, как?

- Давайте вместе попробуем в этом разобраться?

- Итак, какова же цель нашего урока?

/ Учащиеся формулируют цель урока. Предполагается: Создать мультфильм в программе Scratch//

На бумаге можно сделать мультик?

Что нам для этого понадобится? (блокнот, карандаш)

Нарисуйте на листочках как меняет свое положение например, солнышко или облака.

Посмотрите что получилось.

1. ***Постановка учебной задачи***

У нас занятие по информатике, где мы будем создавать мультик? На компьютере.

- Сегодня мы с вами постараемся «оживить» персонажей, в которых может превращаться Кот. А процесс «оживления» называется – «анимацией».

- Ребята, как вы думаете, с помощью каких программ можно создать мультфильм?

1. ***Открытие нового знания***

*Анимацией* называется искусственное представление движения путём отображения последовательности рисунков или кадров

Анимация, как и любой другой вид искусства, имеет свою историю. Впервые принцип , лежащий в основе анимации, был продемонстрирован в 1828 году французом Паулем Рогетом Объектом демонстрации был диск, на одной стороне которого находилось изображение птицы, а на другой − клетки. Во время вращения диска у зрителей создавалась иллюзия птицы в клетке.

- Итак, чему мы должны научиться? / делать мультфильм, анимацию //

- Для этого мы должны научить главного персонажа нашего мультфильма… /учащиеся продолжают – двигаться //

Физминутка!

И мы должны с вами подвигаться.

Тема нашего урока: **«**Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта»

Прежде, чем изучать новую тему, нам необходимо вспомнить то, что вам уже известно. В качестве разминки я вам предлагаю несколько вопросов

* 1. Кто является главным действующим лицом проекта?
  2. . Какие действия автор проекта может выполнить с Котом?

(Разместить на поле, повернуть, “переодеть” в костюм, организовать ее перемещение по сцене)

**Посмотрите примеры анимаций которые можно создавать в программе Scratch.**

Давайте обсудим, какие операции необходимо выполнить, чтобы создать анимацию. **в Scranch?**

1. **Выбрать фон для сцены.**
2. **Выбрать спрайт.**
3. **Выбрать костюмы**
4. **Придать движение герою**
5. **Смена костюма**
6. ***Обобщение и систематизация знаний и способов действий. Работа над проектом. (15 мин.)***

- 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 «Все понятно?».

- Анимация в нашем задании будет заключаться в повторе действий и смене костюмов.

- Откройте 2 – ую страницу.

- При создании работы вы будете использовать готовый скрипт. Не забываем, что команды в Scratch соединяются как блоки в конструкторе Лего.

- Вам понятно задание?

- Перед тем как перейти к выполнению задания, давайте повторим правила работы за компьютером. (презентация)

- Вспомните номера компьютеров за которыми вы работаете. Повернитесь и найдите глазами ваш компьютер.

Садимся за компьютер и выполняем задание.

1. ***Контроль и оценка.***

Как вы справились с ролью режиссера-мультипликатора?. Справились мы с задачей, которую поставили перед собой? Создали мультфильм?

1. ***Физминутка***

***Физминутка для глаз, подвижная.***

1. ***Рефлексия***

Я предлагаю вам оценить себя самостоятельно и для этого использовать смайлики.

*Смайлик (от англ. Smiley - улыбаться)* - это картинка, которая выражает какое-то чувство или настроение. В основном, смайлики - это изображение глаз или маленьких рожиц. Смайлики используются в основном для общения по электронной почте или в Чате, где собеседник не может видеть вашего лица и слышать ваш голос, для того, чтобы понять ваше настроение.

Выберите, какой смайлик соответствует вашему настроению и встаньте.

* Мне было не понятно
* Мне было скучно
* Я не доволен своей работой
* Я доволен своей работой и у меня хорошее настроение