

Технологическая карта

Интегрированного урока по информатике, английскому языку и географии

18 декабря 2017 год.

Учитель информатики и ИКТ Кивелева Екатерина Сергеевна

Кейс «Информатика»

1. Слайд 2. О программе scratch (1 минута)

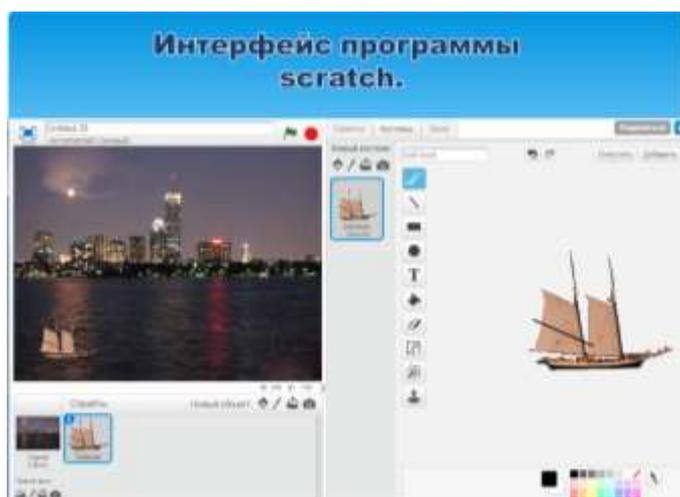


2. Слайд 3. Интерфейс scratch (2 минуты)

Интерфейс программы scratch, в которой вам необходимо создать анимированную презентацию к выступлению и защите проекта.

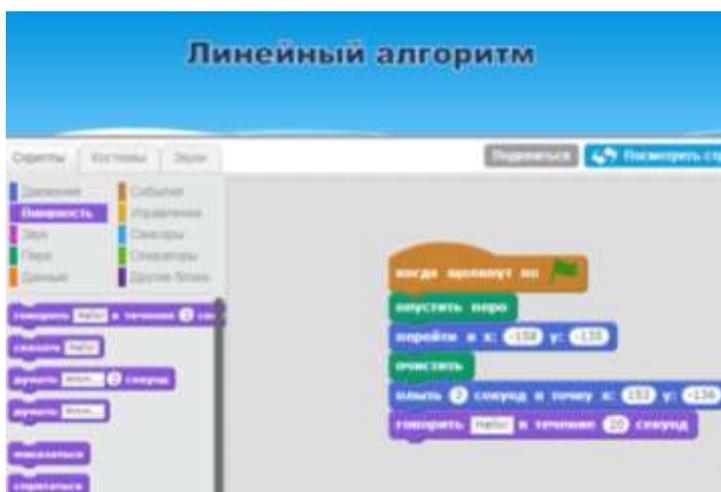
В левой части программы необходимо загрузить фон сцены, в вашем случае фоном будет являться карта Великобритании, открыть ее вы сможете щелчком по кнопке под сценой, файл располагается на рабочем столе.

Далее необходимо загрузить спрайт. Спрайт – это графический объект в компьютерной графике, в вашем случае спрайтом будет являться изображение самолета, загрузить его можно из библиотеки готовых спрайтов или другой картинке скаченной из интернета. Спрайт будет передвигаться по координатной плоскость, координаты которой вы можете увидеть в правом нижнем углу.



3. Слайд 4. Линейный алгоритм (5-6 минут)

Далее необходимо наш спрайт оживить, составить для него алгоритм движения.



Нам понадобятся следующие блоки:

- *Когда щелкнут по флажку* – данный блок необходим для запуска анимации;
 - *Опустить перо* – с помощью данной команды самолет будет оставлять за собой след в форме линии;
 - *Перейти в X и Y* – координаты начальной точки, откуда будем начинать движение;
 - *Очистить* – предназначена для очистки предыдущих действий при неоднократном запуске программы;
 - *Плыть в течении некоторого времени в точку с координатами X и Y* – переместит ваш спрайт в необходимый город на карте;
 - *Говорить* – здесь вам необходимо написать текст, который будет высвечиваться на экране, по прибытии в пункт назначения. Время вы должны отрегулировать сами, учитывая что ваше выступление должно составить от 5 до 6 минут.
4. И так приступим. У вас на столах лежит лист формата А3, и в файликах разноцветные блоки, из которых каждой команде необходимо склеить алгоритм путешествия по Великобритании на данном листе. Все дружно начинаем работу над алгоритмом и заносим его в скрэйтч. Итог работы необходимо будет представить у доски, время на практическую работу (15-20 минут)
5. Когда уже у команды все будет почти готово, ребятам, которые мало задействованы, предлагается написать синквейн по следующим вопросам (зачитаю перед выступлением):
- 1 строка – заголовок, в который выносится ключевое слово, понятие, выраженное в форме существительного.
 - 2 строка – два прилагательных.
 - 3 строка – три глагола.
 - 4 строка – фраза, несущая определенный смысл.
 - 5 строка – резюме, вывод, одно слово, существительное.

Ответ примерно такой:

1. алгоритм
2. точный, понятный.

3.составлять, действовать

4.порядок действия

5. предписание

6. Защита проекта у доски. На каждую группу **5-6 минут**

7. Подведение итогов (озвучить оценки, домашнее задание) **5-7 минут**