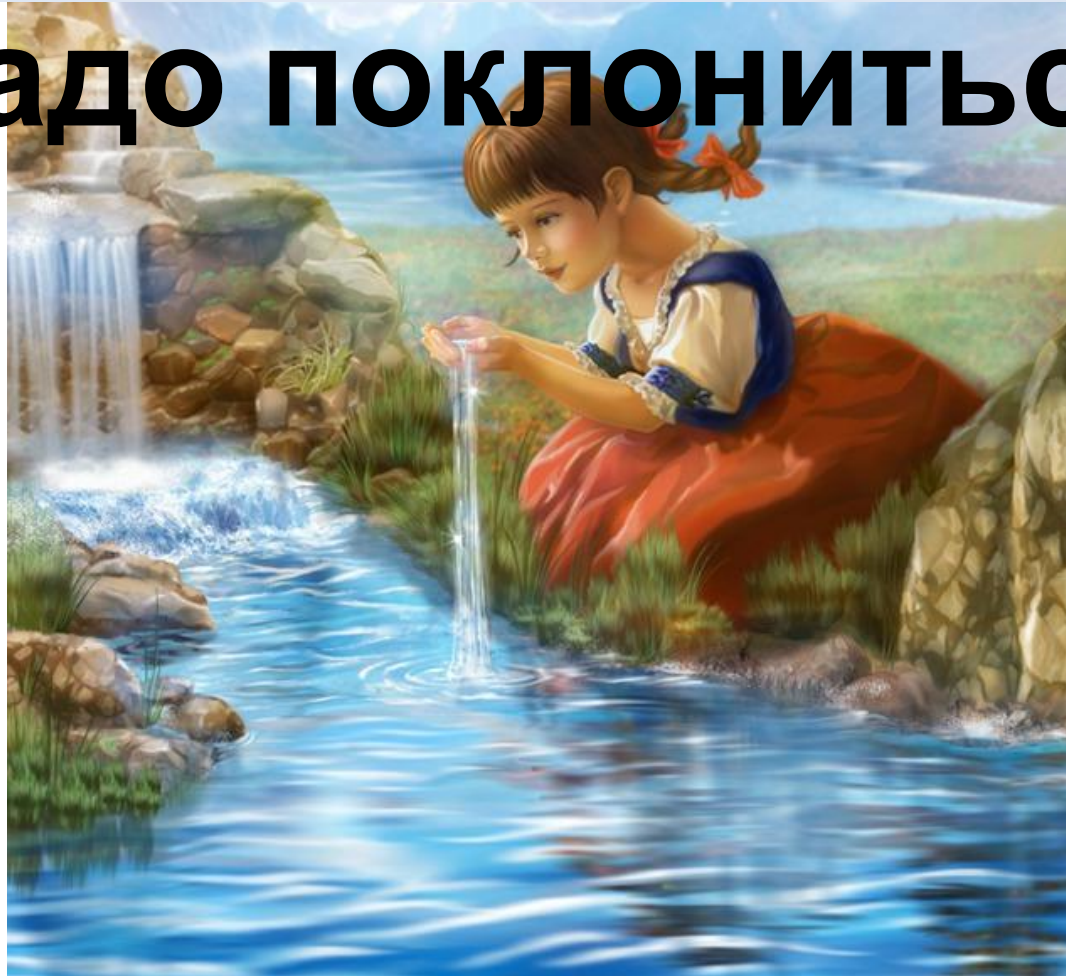


**Чтобы из ручья
напиться,
надо поклониться**



Тема урока

Реализуем сценарий

Раздел: Создание компьютерной игры

Цели урока:

6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде

программирования

6.3.3.1– находить и исправлять ошибки в программе

Критерии

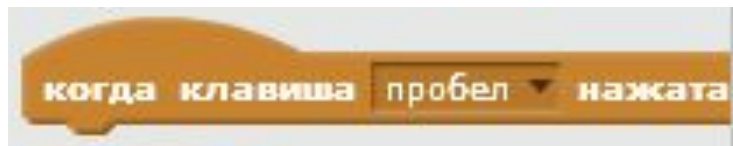
- знает способы реализации сценария в игровой среде программирования;*
- разрабатывает сценарий игровой ситуации;*
- самостоятельно находит и исправляет ошибки в программе*



Повторение



- Для чего используются следующие скрипты?



- В чем особенность написания скрипта для диалога 2-х и более персонажей?
- К чему может привести нарушение порядка выполнения действий алгоритма?

Критерии оценивания:






- знает способы реализации сценария в игровой среде программирования
- разрабатывает сценарий игровой ситуации
- самостоятельно находит и исправляет ошибки в программе



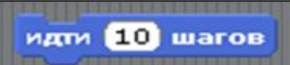
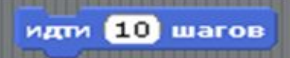
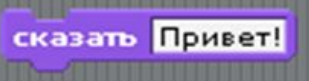
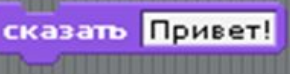

3 мин


(И)

Задание №1 (знание)

Скрипты	Назначение
	пауза в действиях Спрайта
	начало выполнения проекта
	движение Спрайта

Задание №2 (понимание)

Действие	№ по порядку
	2
	1
	4
	3
	5



Задание №3 (применение).

Ответ: В.



Тема урока

Реализуем сценарий

Раздел: Создание компьютерной игры

Цели урока:

6.3.1.1 – разрабатывать и реализовывать сценарии в игровой среде программирования

6.3.3.1– находить и исправлять ошибки в программе

Критерии:

Основные команды

Алгоритм

Сценарий

Ошибки

Критерии успеха

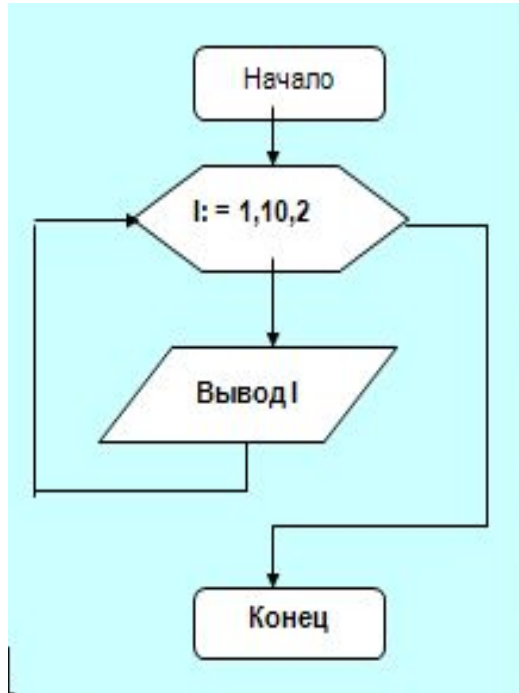
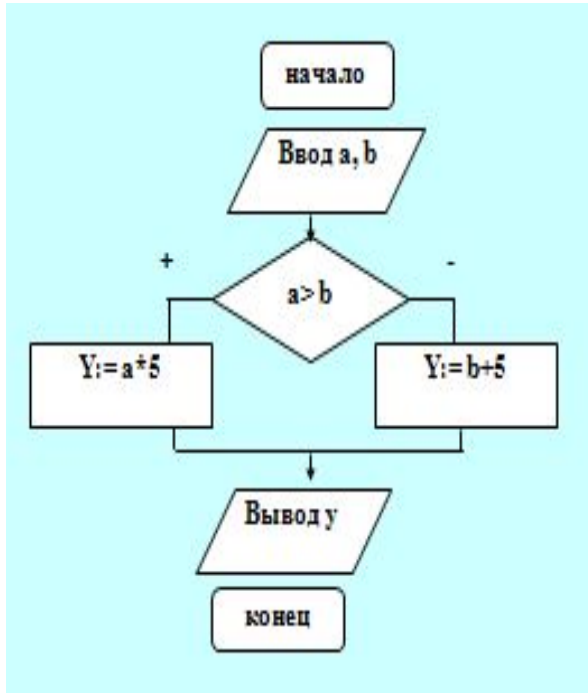
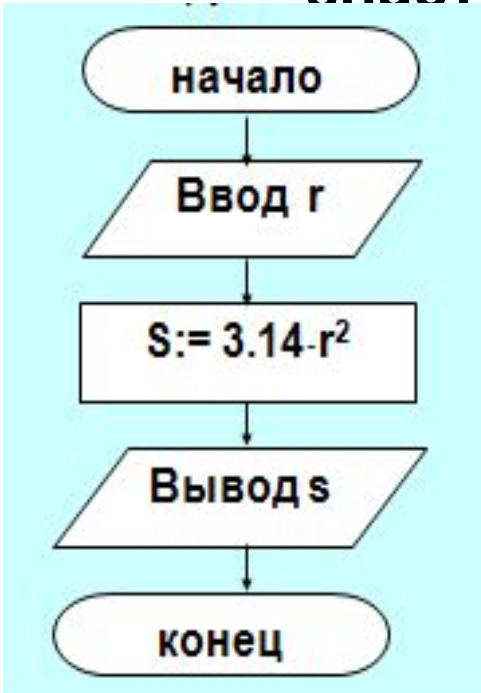


- знает основные команды игровой среды программирования;*
- составляет алгоритм и реализует сценарий игровой ситуации;*
- самостоятельно находит и исправляет ошибки в программе*



особенности

- Какие типы алгоритмов вы знаете?



Линейный алгоритм

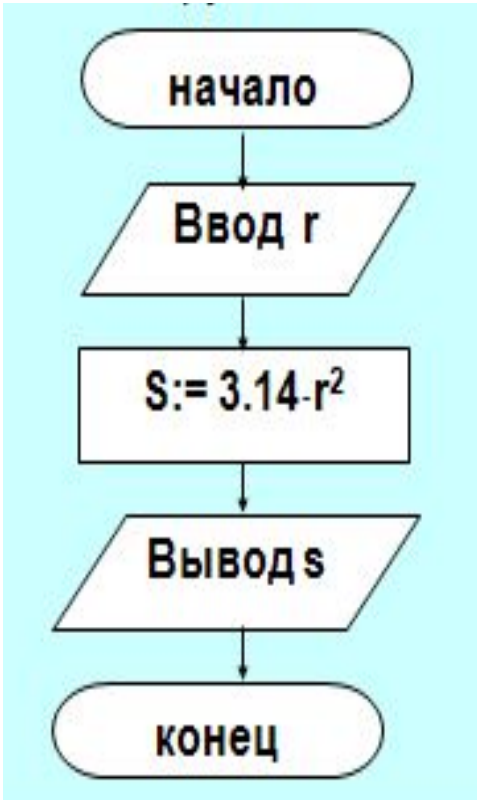
Циклический алгоритм

Алгоритм с ветвлением

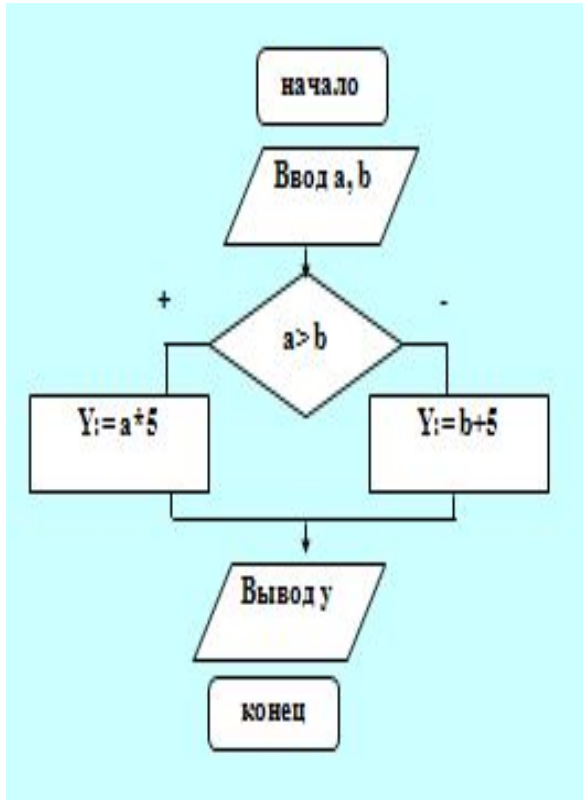
(Ф)

Критерии

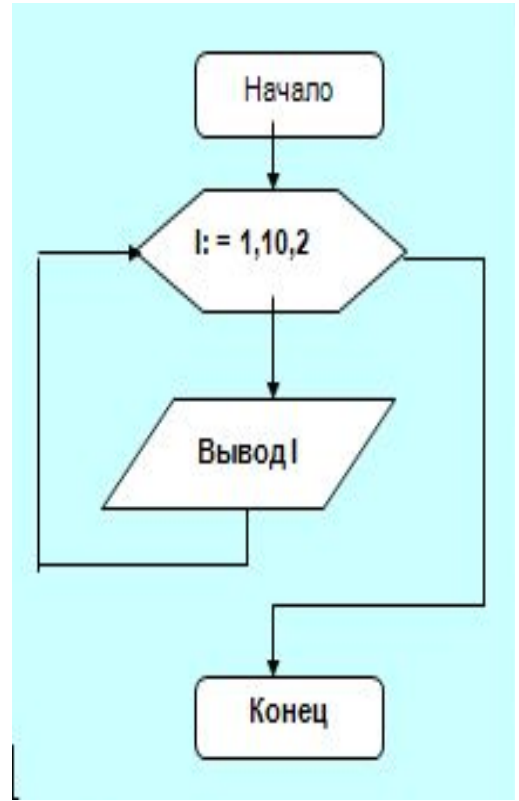
показаться



всегда



идти 10 шагов



повторить 10

(Ф)

если , то

сказать Hello!

если , то
иначе

Дан набор команд.

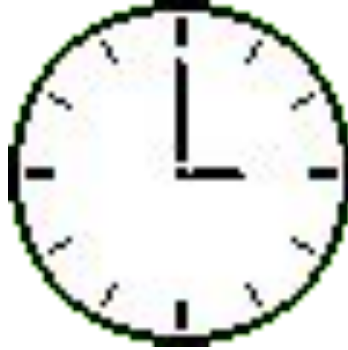
Необходимо:

1. составить алгоритм нахождения суммы 2-х чисел;

2. выполнить сценарий алгоритма в игровой среде программирования

(П.)

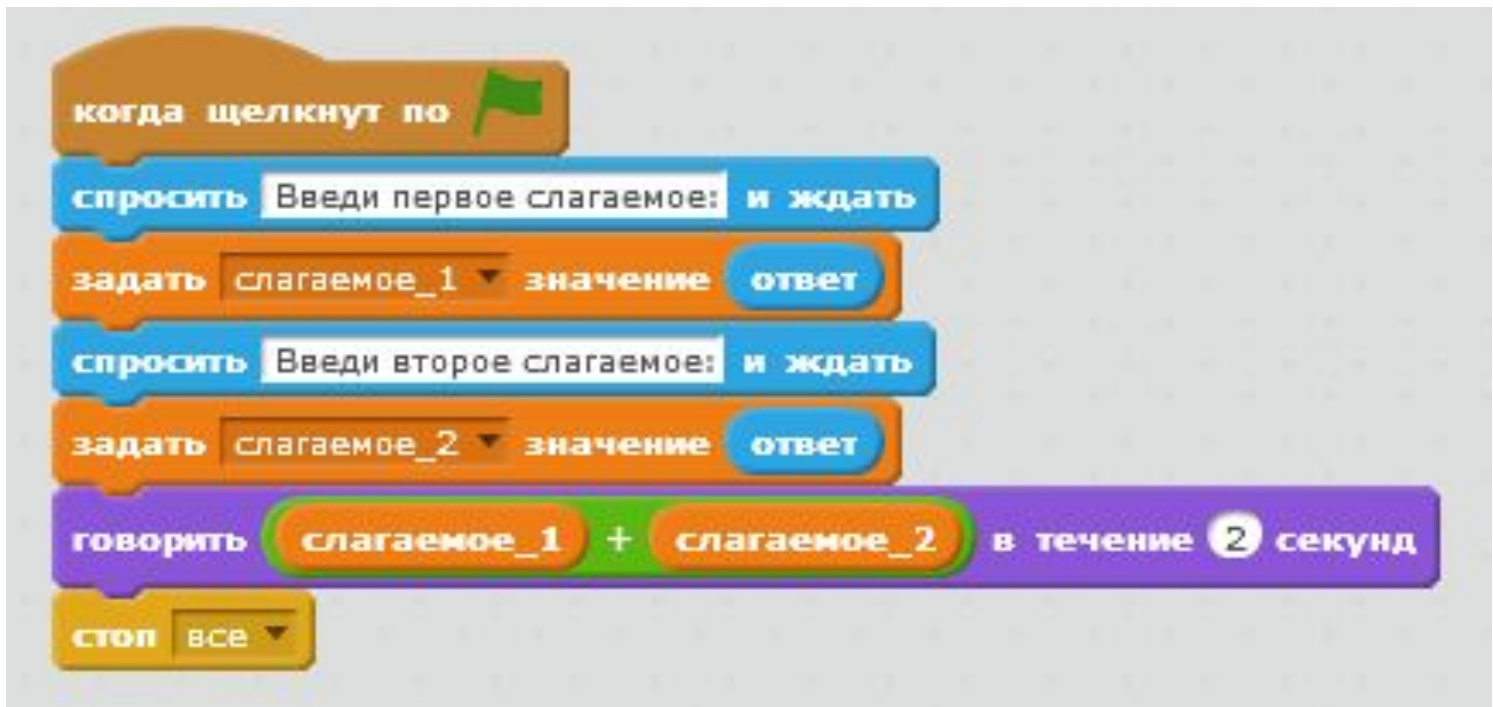




10 МИН

Дан набор команд.
Необходимо:

1. составить алгоритм нахождения суммы 2-х чисел;
2. выполнить сценарий алгоритма в игровой среде программирования.



(П)

Дан скрипт проекта.

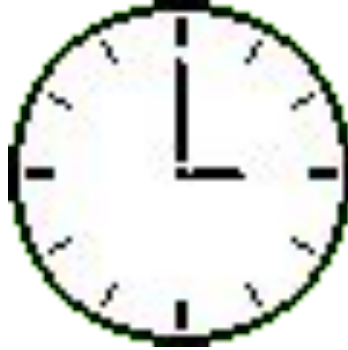
Если введена оценка от 1 до 5, то выводится ответ «Идем дальше», иначе выводится ответ «такой нет в школе!».

Выполни анализ скрипта проекта.

Найди



(Г)



10 МИН

Дан скрипт проекта.

Если введена оценка от 1 до 5, то выводится ответ «Идем дальше», иначе выводится ответ «такой нет в школе!».

Выполни анализ скрипта проекта.

Найди 3 ошибки выполнения проекта.



(Г)

Критерии оценивания:



- знает основные команды игровой среды программирования;*
- составляет алгоритм и реализует сценарий игровой ситуации;*
- самостоятельно находит и исправляет ошибки в программе*

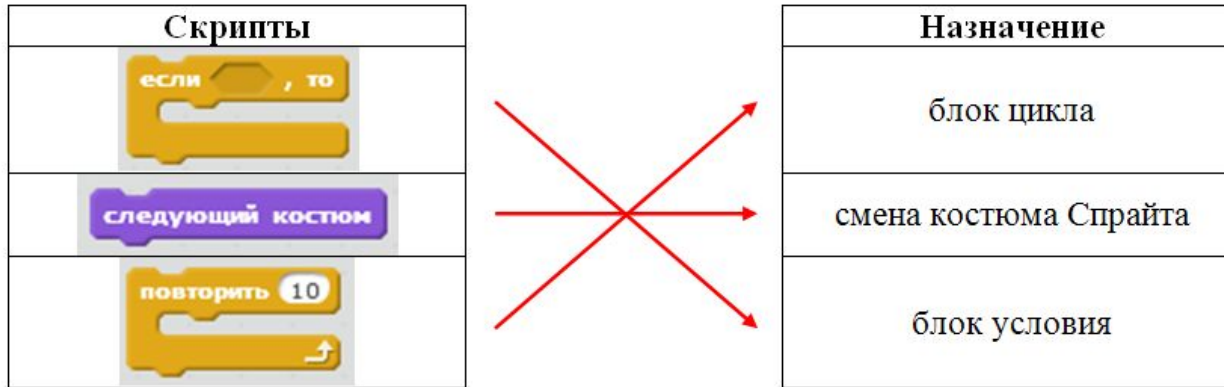


3 МИН

(И)

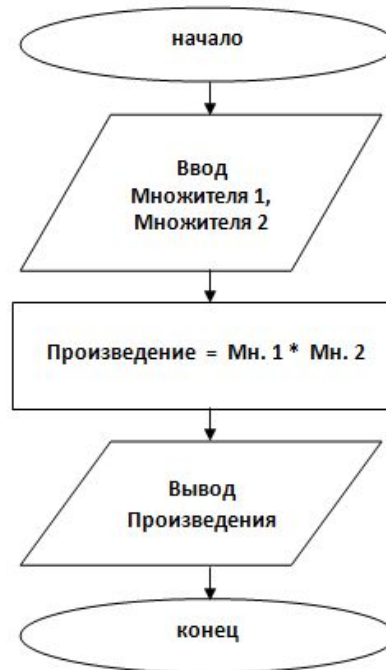
Проверка

Задание №1 (знание)



Задание №2 (понимание)

Ответ: Г



Проверка

Задание №3 (применение)

Ответ: В



Домашне е

задание:

Изучить материал параграфа §22.

1. + задание №2 («Думаем и обсуждаем»).
2. + задание №3 («Анализируем и сравниваем»).
3. + задание №4 («Выполняем в тетради»).

Итог урока:

- Какие блоки среды программирования позволяют использовать условие и выбор действий?
 - Почему при реализации сценария в среде программирования часто требуется создавать алгоритм действий?
- К каким последствиям приводит неправильное использование блоков в программе?

Знаю

Умею

**Могу
самостоятельно**