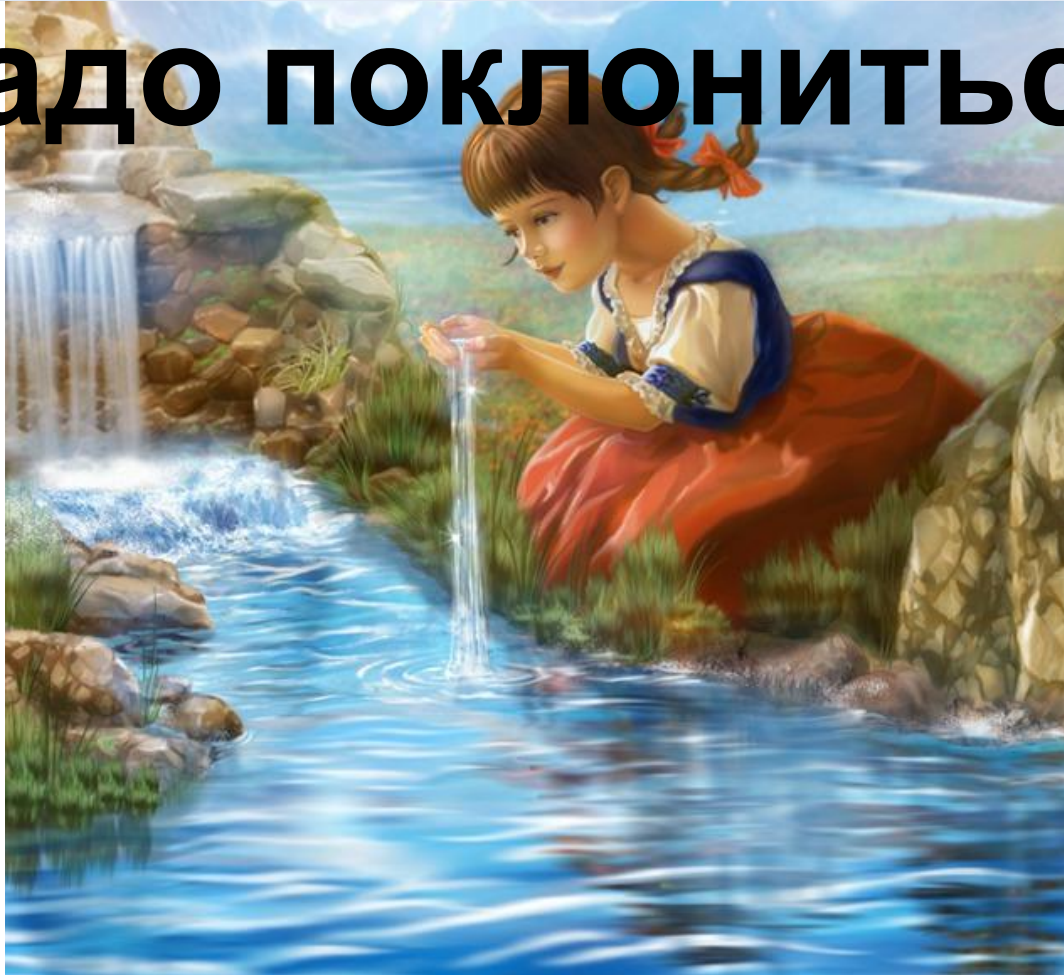


**Чтобы из ручья  
напиться,  
надо поклониться**



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

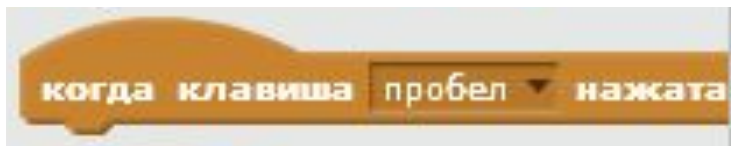
- знает способы реализации сценария в игровой среде программирования;*
- разрабатывает сценарий игровой ситуации;*
- самостоятельно находит и исправляет ошибки в программе*



# Повторение



- Для чего используются следующие скрипты?

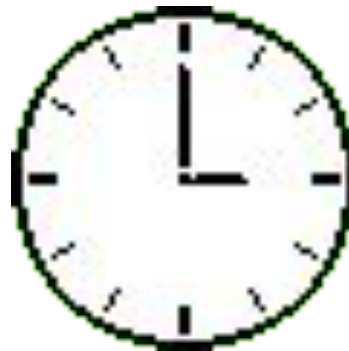


- В чем особенность написания скрипта для диалога 2-х и более персонажей?
- К чему может привести нарушение порядка выполнения действий алгоритма?

## Критерии оценивания:






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



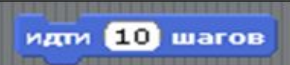

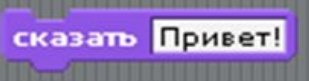


**3 мин**

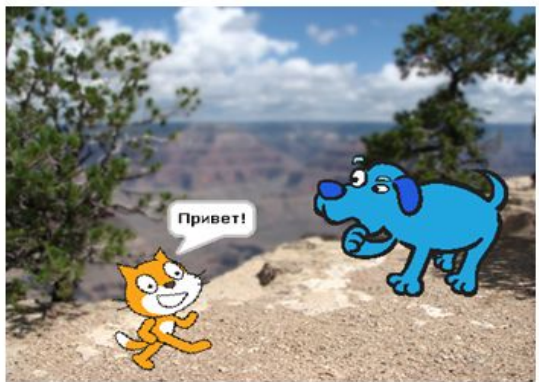
(И)

## 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

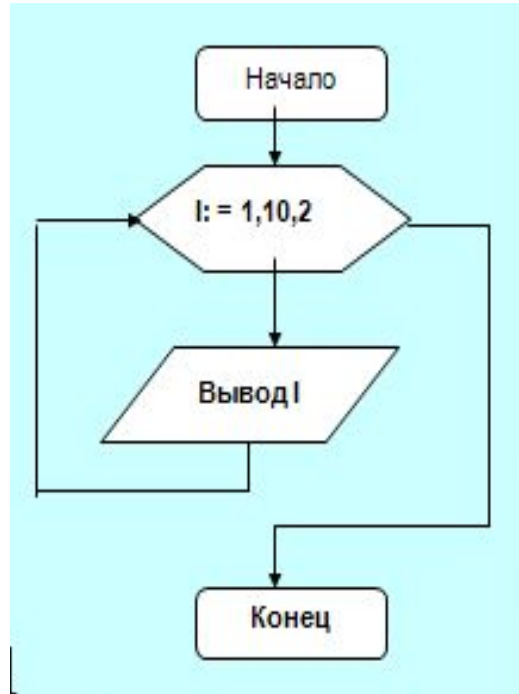
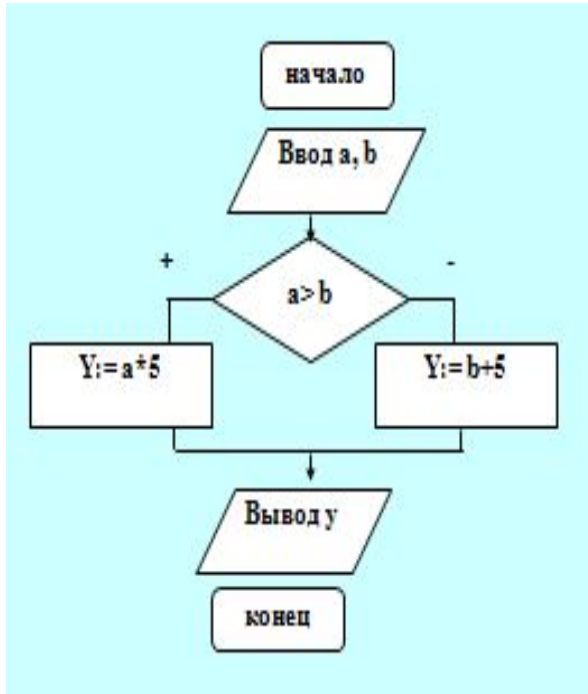
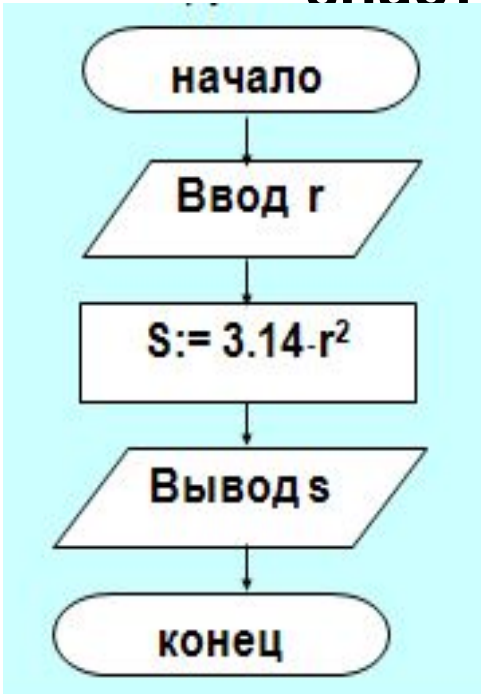


- знает основные команды игровой среды программирования;*
- составляет алгоритм и реализует сценарий игровой ситуации;*
- самостоятельно находит и исправляет ошибки в программе*



# особенности

- Какие типы алгоритмов вы знаете?



Линейный алгоритм

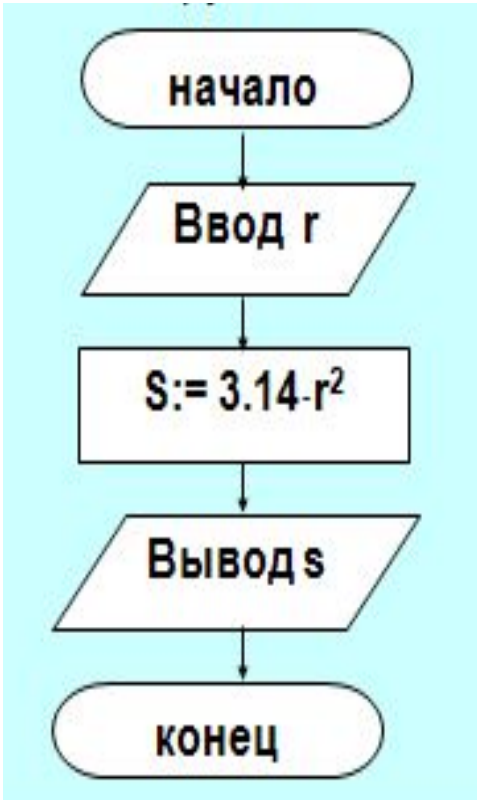
Циклический алгоритм

Алгоритм с ветвлением

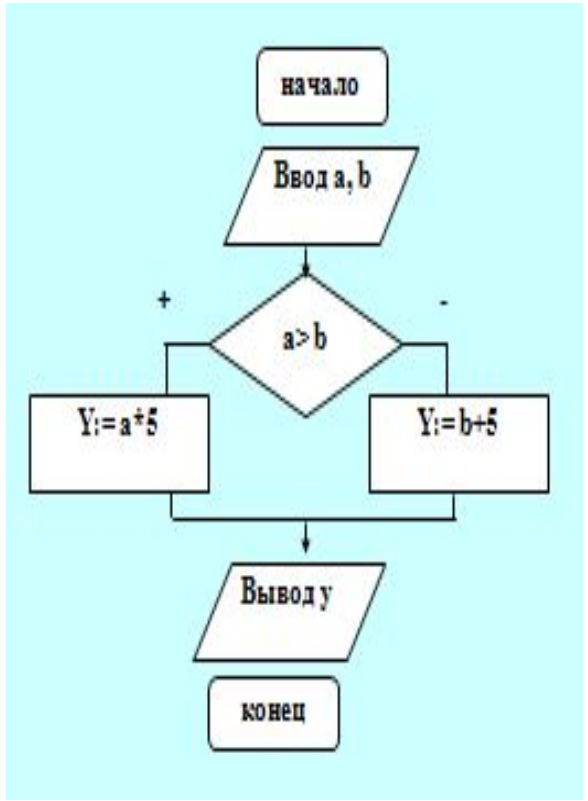
(Ф)

# Критерии

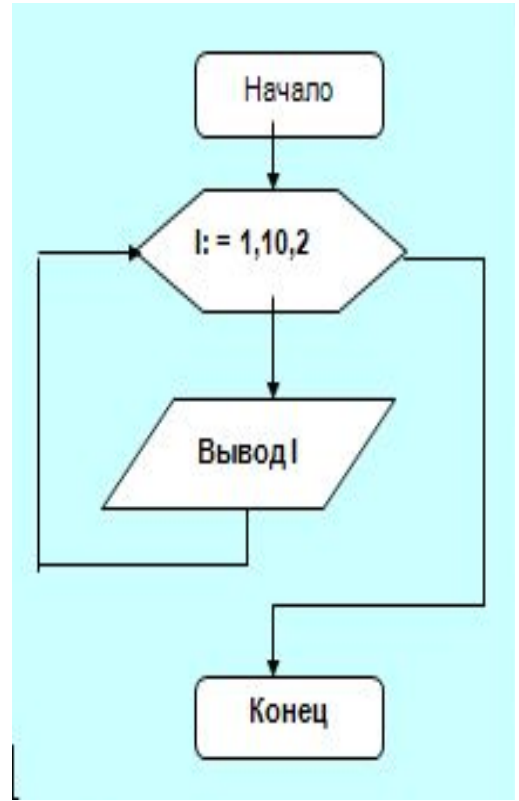
показаться



всегда



идти 10 шагов



повторить 10

если , то

сказать Hello!

если , то  
иначе

(Ф)

Дан набор команд.

Необходимо:

1. составить алгоритм нахождения суммы 2-х чисел;

2. выполнить сценарий алгоритма в игровой среде программирования

(П.)

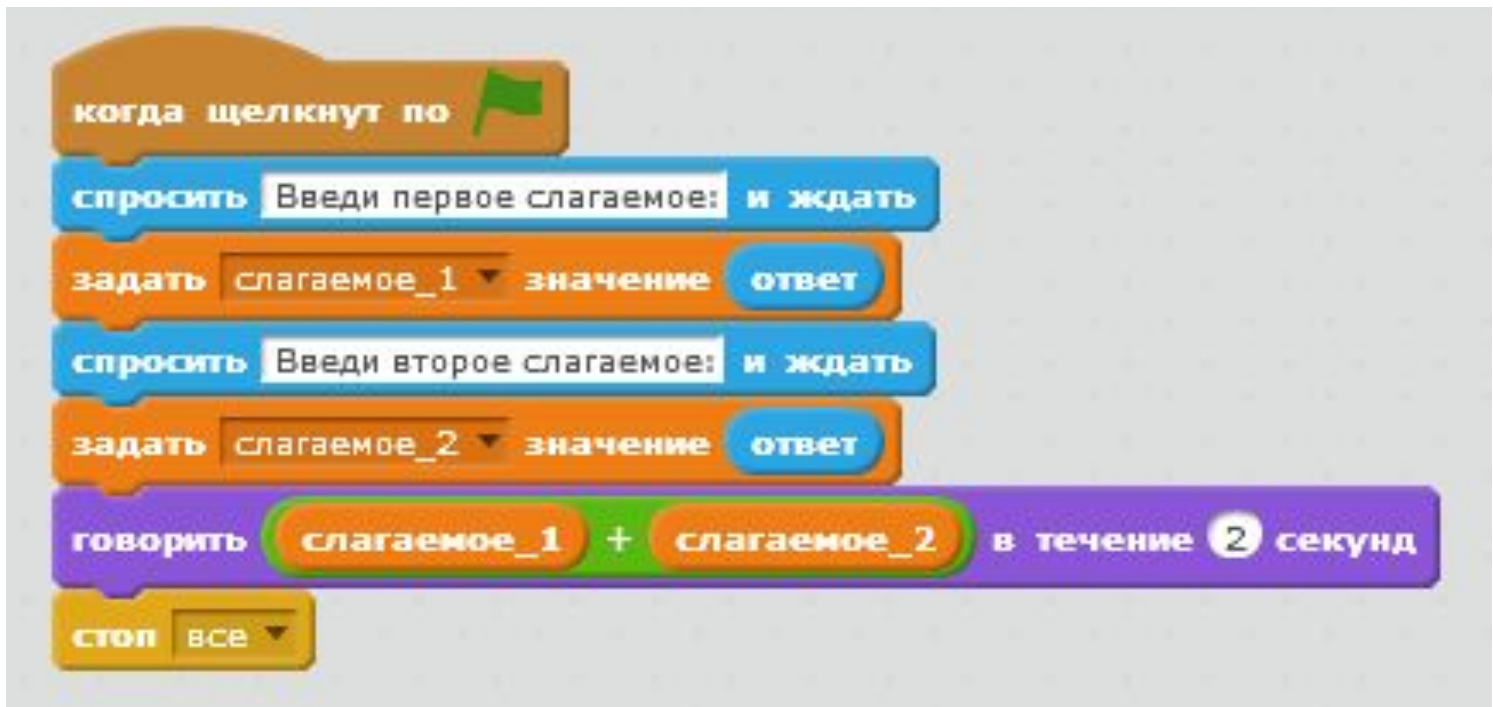




**10 МИН**

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!».

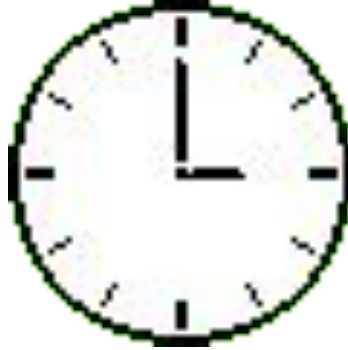
Выполни анализ скрипта проекта.

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*

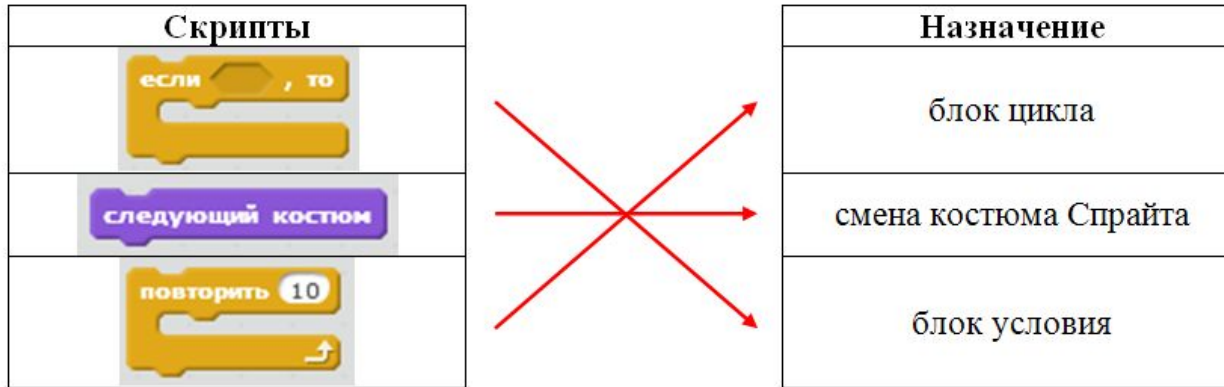


**3 МИН**

(И)

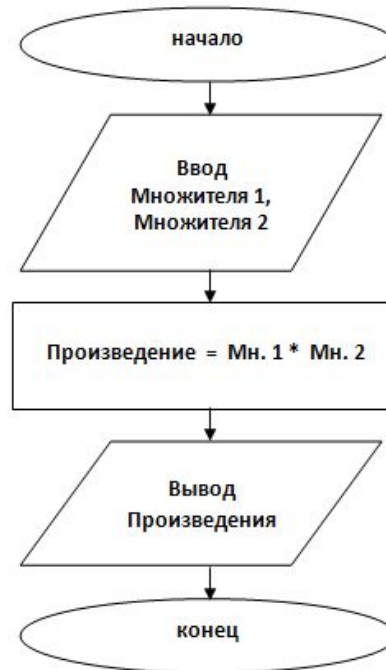
# Проверка

## 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**