**Муниципальное учреждение дополнительного образования**

**Дом детского творчества Пачелмского района**

**Конспект занятия**

**«Создание мультфильма**

**«Акула и рыбка»**

Разработала и провела

педагог дополнительного образования

Ручкина А.В.

р.п.Пачелма

2023г

**Тема: Создание мультфильма «Акула и рыбка».**

**Задачи:**

* актуализация знаний о понятиях «циклы» и «условный блок»;
* открытие новые знания о реализации циклов и условных блоках;
* формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых учебных задач;
* развитие эстетического сознания через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования;
* формирование навыка выделять циклически повторяющиеся этапы решения задачи;
* формирование навыка составлять условие с помощью сенсоров.

**Необходимое оборудование:**

* компьютеры/ноутбуки;
* проектор;
* интерактивная доска.

**Ход занятия.**

Приветствие детей.

Повторение изученного.

Что мы делали на прошлом занятии?

 Давайте вспомним, что такое цикл?

 Какие бывают циклы и чем они отличаются?

Что такое условие?

**Ответы детей.**

На прошлом занятии мы создавали игру «Погоня», а сегодня наша задача - создать мультфильм. В чём отличия между игрой и мультфильмом?

**Ответы детей.**

Да, при создании игры нам нужно написать код ответный реакции на наши действия, то есть на действия играющего человека и рассмотреть все возможные варианты развития событий. А при создании мультфильма мы пишем код для положения и перемещения спрайтов и, конечно, их реакции друг на друга.

Другими словами: игра – интерактивна, то есть мы с ней взаимодействуем, а мультфильм – не интерактивен, то есть мы его запустили и на этом наше взаимодействие с ним закончилось, потом мы можем только выключить его.

Итак, прейдём к нашей задаче. Открываем ноутбуки, открываем нашу программу Scratch. История мультфильма такая: в синем море жили Рыбка и Акула, и как-то раз они повстречались. А что произойдёт дальше, зависит от того, как мы их запрограммируем.

Вопервых добавим сцену, с морским дном. Теперь давайте удалим нашего котика, потому что коты не живут в море. Добавляем два новых спрайта: акулу и рыбу. Расположим акулу повыше рыбки.

Начнём писать программу для акулы, а рыбка пока будет стоять на месте. А акула тем временем будет плавать и проговаривать «Я тебя съем!» во время касания рыбки.

Программа акулы будет состоять из двух скриптов, которые будут запускаться от нажатия на флажок.

**Работа детей у интерактивной доски.**

Собираем первый скрипт, который позволит акуле плавать.

Теперь соберем скрипт, благодаря которому акула будет говорить «Я тебя съем!» при касании рыбки.

Давайте запустим программу и посмотрим, что получилось.

Всё, акула запрограммирована. Переходим к рыбке. Дадим ей шанс на спасение, пусть она тоже плавает.

Скопируем ей скрипт с движением из программы акулы. Ещё раз запускаем программу. Теперь у нас все плавают. Но рыбка никак не реагирует, когда её кусает акула, нужно это исправить. Скопируем рыбке и разговорный скрипт из программы акулы.

Теперь изменим условие в разговорном скрипте рыбки и изменим её мысли и снова запустим программу. Везде порядок, все говорят и плавают. Переходим к следующему заданию.

Добавим спрайт аквалангиста, который будет молча плавать внизу и останавливаться через каждые 100 шагов на 3 секунды для того, чтобы полюбоваться красотой подводного мира.

**Задания для индивидуальной работы.**

1. Сделайте так, чтобы акула плавала в два раза быстрее рыбки.
2. Добавьте в скрипты блоки поворота, чтобы движение стало беспорядочным.
3. Добавьте в мультфильм ещё одну рыбку, которая будет плавать и вежливо здороваться со всеми при касании.

**Итоги урока.**

Итак, какая у нас была сегодня задача?

Мы с ней справились?

С какими блоками мы сегодня работали?

 Все довольны своим результатом?

Что ещё можно было бы добавить?