

Как думают и говорят спрайты (4 часа)

1. Команды, рассматриваемые в ходе изучения темы:

Группа	Команда (оператор)
ВНЕШНИЙ ВИД	«Говорить секунд»
ВНЕШНИЙ ВИД	«Сказать»
ВНЕШНИЙ ВИД	«Думать секунд»
ВНЕШНИЙ ВИД	«Думать»
ТЕКСТ В РЕЧЬ	«Сказать»
ТЕКСТ В РЕЧЬ	«Установить голос»
ТЕКСТ В РЕЧЬ	«Установить язык»
СЕНСОРЫ	«Спросить и ждать»
ЗВУК	«Играть звук до конца»
ЗВУК	«Изменить эффект на »
ЗВУК	«Убрать звуковые эффекты»
ВНЕШНИЙ ВИД	«Следующий костюм»
СОБЫТИЯ	«Передать...»
СОБЫТИЯ	«Когда я получу...»

Обратите внимание учеников на то, что нужные нам команды находятся в группе «Внешний вид», а не в группе «Звук». Как того можно было бы ожидать.

Предложите ученикам исследовать команды:

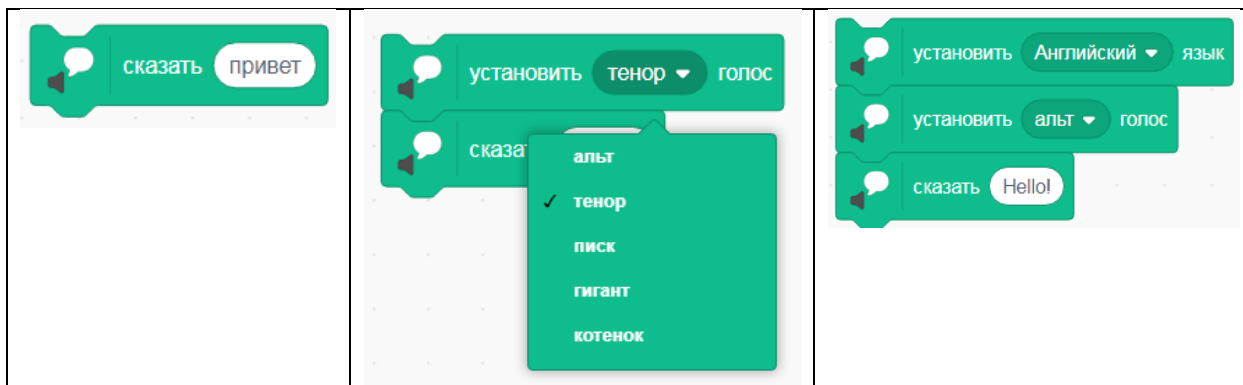
- «Говорить секунд»
- «Сказать»
- «Думать секунд»
- «Думать»

Для этого поочередно используйте их в скрипте для Кота. Покажите, как в окно ввода вводится желаемая фраза; это можно сделать путем ввода с клавиатуры или же путем копирования и вставки фразы, заранее подготовленной в текстовом документе. Обратите внимание учеников на то, как с помощью числового параметра можно задержать текст сообщения на экране.

После этого покажите ученикам, как добавить расширение «Текст в речь» и исследуйте команды:

- «Сказать»
- «Установить голос»
- «Установить язык»

Для этого поочередно соберите и исследуйте следующие скрипты для Кота:



Обратите внимание учеников на возможности изменения тембра голоса.

Установив, например, английский язык, предложите спрайту произнести слово «Привет!». Обсудите с учениками, почему спрайт «молчит». Действительно, установив английский язык мы превратили нашего героя в англичанина, который может читать и произносить только английские слова! Важно, чтобы к этому выводу пришли сами ученики.

Перейдите на вкладку «Звуки» и покажите ученикам, как можно записать собственный голос и сохранить запись.

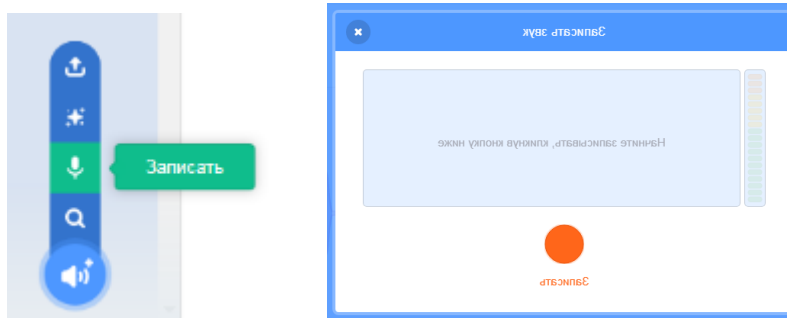
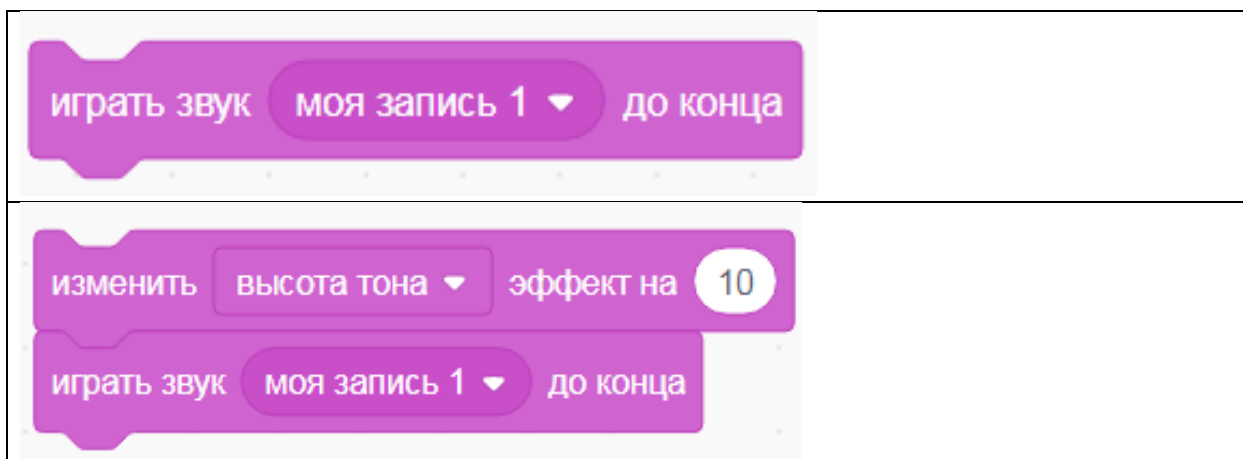
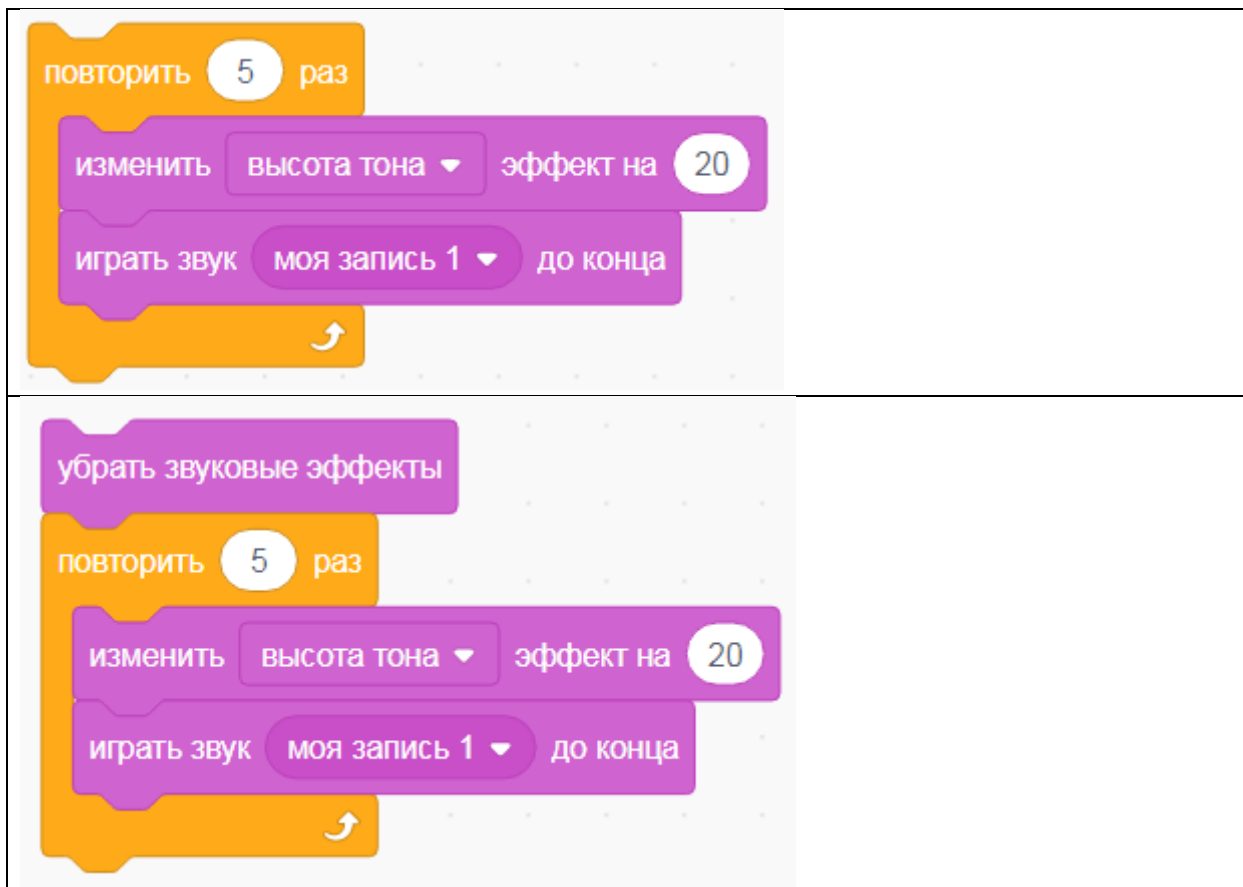


Рис.1

Предложите ученикам поочередно собрать и исследовать следующие скрипты для Кота:





2. Проект «Гобо читает стихотворение». Постановка задачи

Постановка задачи осуществляется по плану:

1. Кто? Что? В проекте задействован фантастический персонаж Гобо (Gobo).
2. Где? Читать стихи принято на сцене. Соответствующие фоны есть в библиотеке в категории «Музыка». Изменение фона не предусмотрено. Звуковое сопровождение не предусмотрено.
3. Как? Спрайт будет читать стихотворение, используя специальные команды.

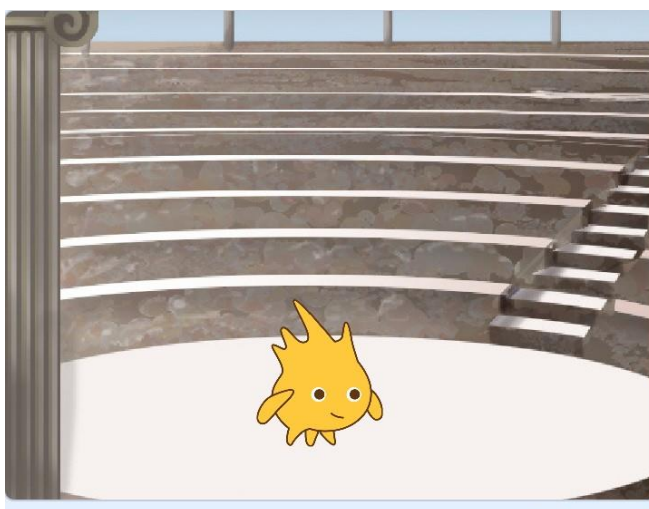
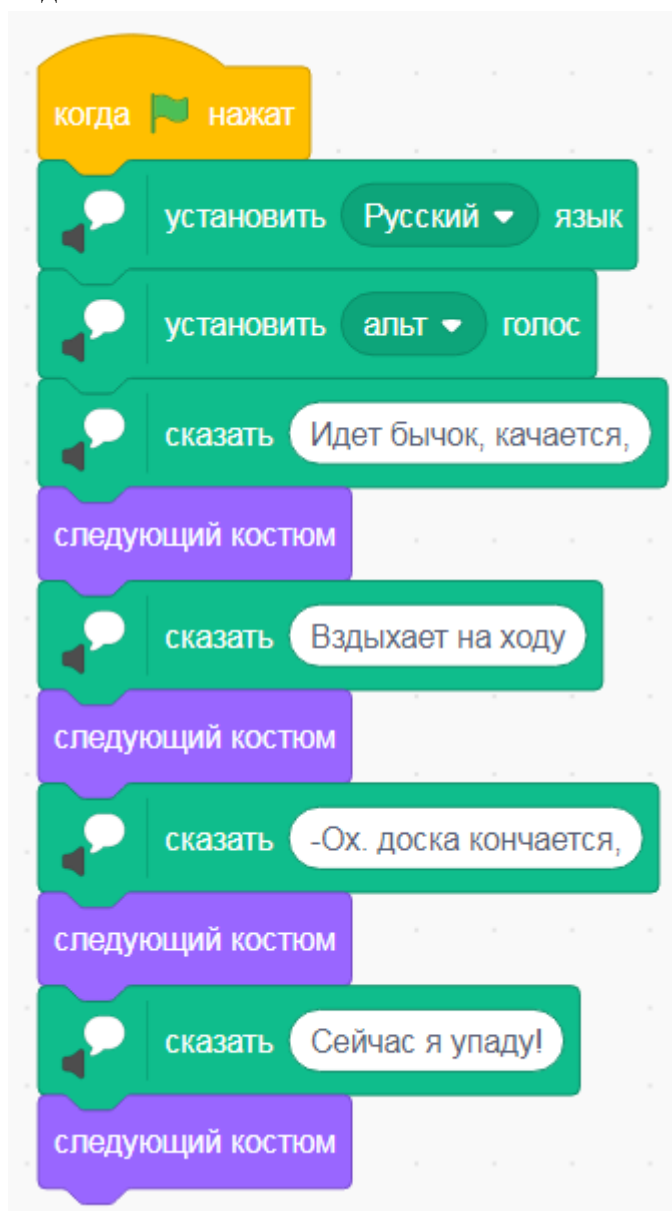


Рис. 2. Примеры сцены для проекта «Гобо читает стихотворение»

Важно уделить внимание выбору стихотворения. Желательно начать с короткого четверостишия. Если ученики будут затрудняться в его выборе, предложите им карточку с заранее заготовленными четверостишиями, например, Агнии Барто.

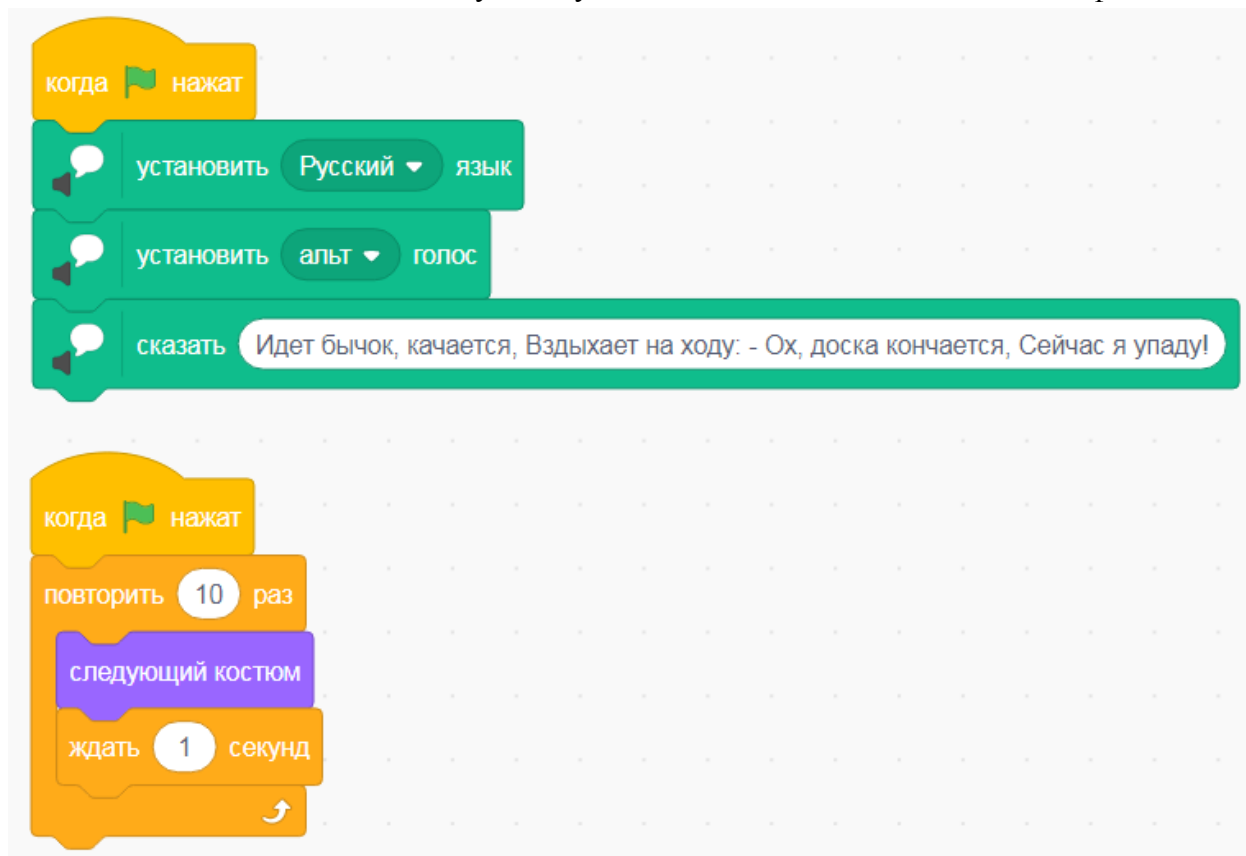
Бычок	Зайка	Мишка
Идет бычок, качается, Вздыхает на ходу: - Ох, доска кончается, Сейчас я упаду!	Зайку бросила хозяйка - Под дождем остался зайка. Со скамейки слезть не мог, Весь до ниточки промок.	Уронили мишку на пол, Оторвали мишке лапу. Все равно его не брошу - Потому что он хороший.

Можно обратить внимание учеников на то, что у Гиго есть четыре костюма, позволяющие имитировать произношение слов. Самый простой вариант скрипта со сменой костюмов может выглядеть так:



В этом примере мы разбили четверостишие на отдельные строки; результат будет еще реалистичнее, если разбить его на отдельные слова. Но это достаточно трудоёмкое дело. Нельзя ли решить задачу с реалистичностью как-то иначе? Можно.

Программа для спрайта Гиго может состоять из нескольких скриптов. В нашем случае первый скрипт может отвечать за чтение стихотворения любым известным нам способом, а второй – за смену костюмов. При этом оба спрайта будут исполняться одновременно, и их исполнение начнется по одному и тому же событию – нажатию на зеленый флажок.



3. Разработка сценарного плана, создание и сохранение созданного проекта в личной папке.

Обучающиеся выбирают любимое стихотворение.

При реализации проекта используют один или несколько из рассмотренных выше способов.

4. Планирование последовательности высказываний. Проект «Диалог двух героев».

Этот проект кажется простым только на первый взгляд. Для его реализации потребуется освоить несколько новых команд из разных групп.

Рассмотрим самый простой вариант реализации проекта: наш фантастический персонаж Гобо попытается пообщаться с учеником - автором проекта.

Для этого нам потребуется новая команда «Спросить и ждать» из группы «Сенсоры».

Если создать для Гобо скрипт, состоящий только из этой одной команды, то при его исполнении на экране появится приветствие и поле для ввода ответного сообщения. Пока ответ не будет введен, все на экране будет без изменений.

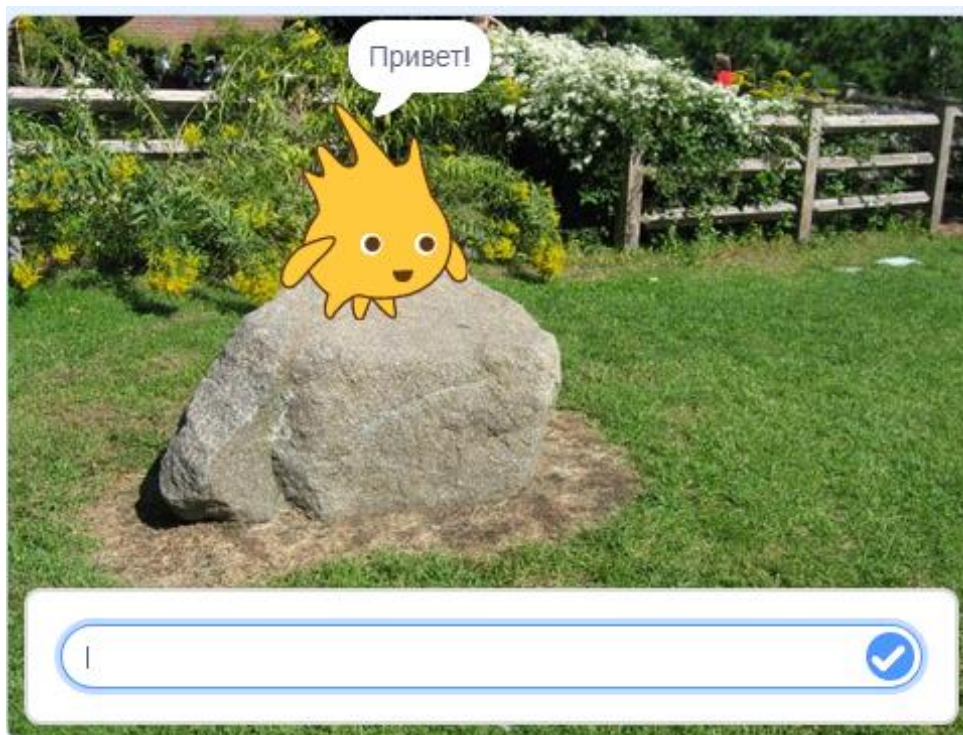
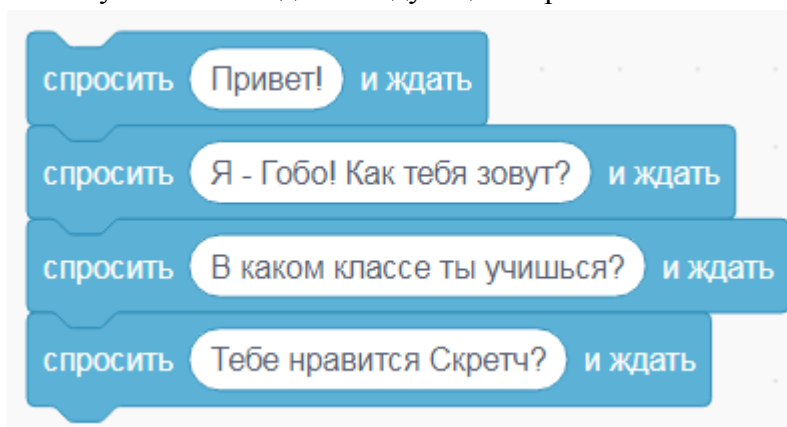
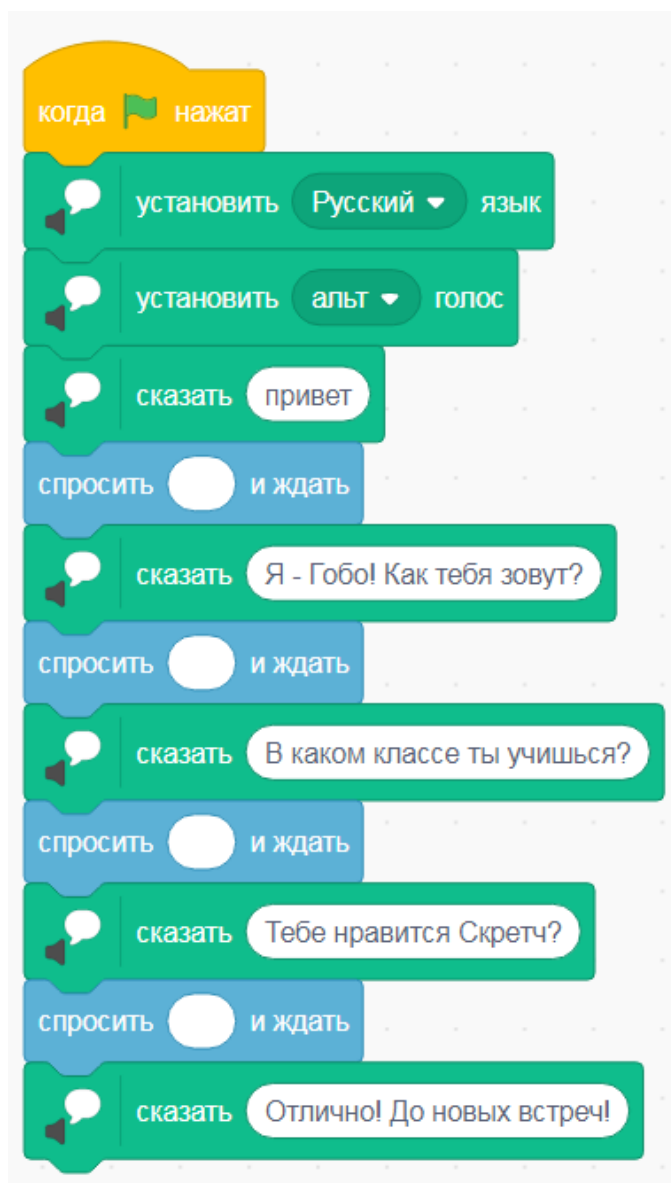


Рис. 3. Диалог с Гобо

Можно предложить ученикам создать следующий скрипт:



Запустив этот скрипт, каждый из них сможет принять участие в диалоге с Гобо. Но как сделать так, чтобы Гобо произносил свои вопросы, чтобы звучал его голос? Преобразуем наш скрипт следующим образом:



По такому принципу ученики смогут построить сколь угодно длинный диалог.

Усложним задачу. Организуем диалог двух героев, находящихся на сцене. Предположим, Гобо вступает в диалог со спрайтом-девочкой.

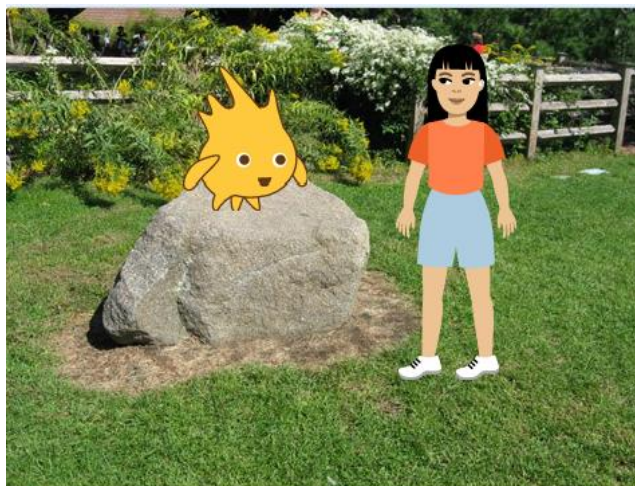


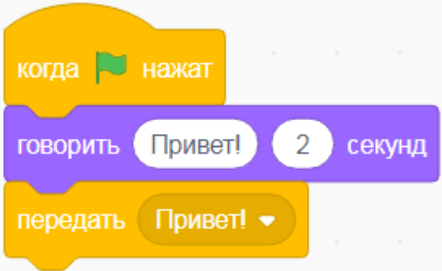
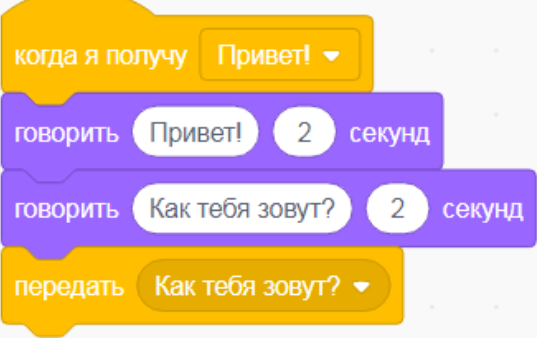
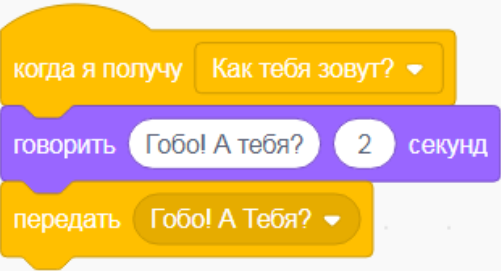
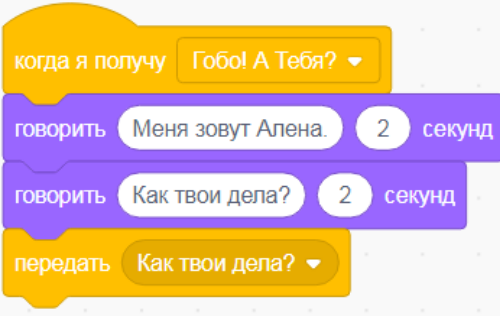
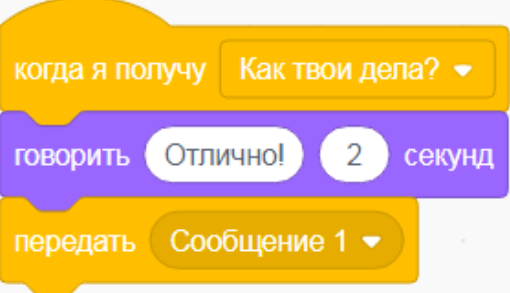
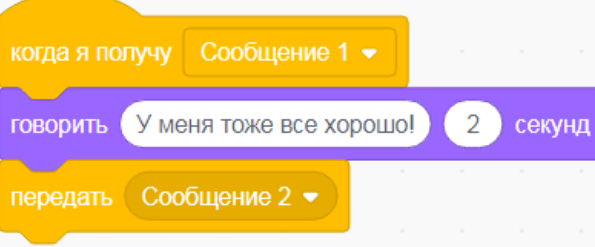


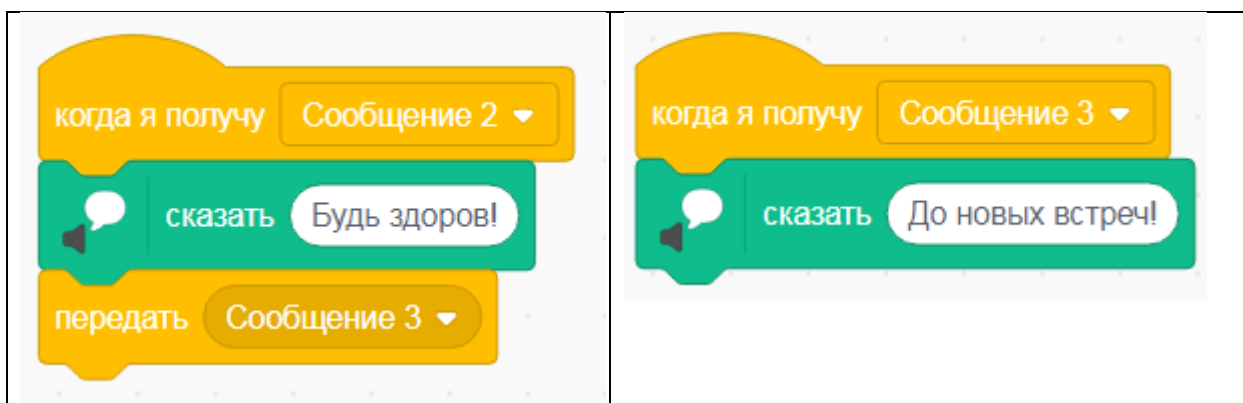
Рис. 3

Спрайт, в отличие от человека, уже не сможет напечатать свой ответ на клавиатуре. Как быть в такой ситуации?

Понятно, что Гобо может задать свой вопрос письменно или вслух. Второй спрайт должен каким-то образом понять, что наступила его очередь давать ответ. Это можно осуществить с помощью блоков «Передать ...» и «Когда я получу ...» (группа «События»).

Соответствующие скрипты для Гобо и его собеседника представлены в таблице:



Обратите внимание! Сообщения можно не записывать в виде фразы, а просто обозначать, например, «Сообщение 1», «Сообщение 2» и так далее.

Представленный выше диалог ученики могут продолжить самостоятельно.

Можно предложить ученикам перейти от диалога в текстовом формате к звуку. Пример такого «перехода» показан в последней строке таблицы.

Возможны разные варианты развития проекта «Диалог двух героев».

1. Можно предложить выполнить проект, в котором герои будут читать стихотворение на два голоса.
2. Можно предложить ученикам реализовать в диалоге двух героев забавные школьные истории; некоторые сюжеты для таких диалогов представлены ниже.



Рис. 4. Пример сцены для проекта «Школьные истории»

Примеры диалогов для школьных историй

Учитель:

- Ребята, дайте определение окружающей среды.

Встает Вовочка:

- Окружающая среда - это день недели в окружении других дней.

Вовочка опоздал на урок. Учитель спрашивает:

- Почему опоздал?

- На меня напал вооруженный бандит!

- И что он у тебя отобрал?

- Домашнее задание, конечно!

Учитель литературы спрашивает ученика-отличника:

- Ты, конечно, прочитал и выучил письмо Онегина к Татьяне?

- Нет.

- Почему?!

- Чужие письма нельзя читать!

— Дети, кто назовет мне пять животных, живущих в Африке? — спрашивает учитель.

— Три зебры и два жирафа! — отвечает Андрей.

Спрашивает учитель ученика: - Сколько будет два плюс два? - Восемь. - А десять плюс четыре? - Двадцать два. - Кем работает твой папа? - Официантом. - То-то я смотрю, ты как-то странно считаешь.

— Просто невероятно, что один человек может сделать столько ошибок! - сказала учительница ученику. — Почему один? Вдвоем с папой, — гордо ответил ученик.

Учитель говорит ученику: — Завтра пусть придет в школу твой дедушка! — Вы хотите сказать отец? — Нет, дедушка. Я хочу показать ему, какие ошибки делает его сын в твоих домашних заданиях.

Идет урок. Вдруг дверь открывается и в класс заходит ученик. - Ты почему опоздал? - спрашивает его учительница. - Я хотел пойти на рыбалку, но отец мне не разрешил, - отвечает мальчуган. - Твой отец правильно поступил! - говорит училка, - он объяснил тебе, почему ты должен идти в школу? - Да, - кивает ученик, - он сказал, что червей на двоих не хватит.

Учитель спрашивает: - Как называются птицы, которые улетают на юг?

Ученик: - Курортники!

Учитель географии задает ученику вопрос ученику, знает ли он что-нибудь о Панамском канале. "Нет, - отвечает мальчик, - на нашем телевизоре такого канала нет".

Учитель: - Иванов, что означает сокращение "и так далее"? Ученик: - Это сокращение сделано специально для того, чтобы другие люди думали, что мы знаем значительно больше, чем на самом деле.

следующие сюжеты для проекта «Диалог двух героев»:

Более оригинальное развитие проекта «Диалог двух героев» - это проект «Вечеринка с песнями и танцами» (один герой исполняет песню или ее фрагмент, еще несколько героев танцуют).