

Урок **Поняття події. Види подій. Програмне опрацювання події.**

Цілі:

- **навчальна:** познайомити з подіями та їх видами, навчити програмно опрацьовувати події;
- **розвивальна:** розвивати логічне мислення; формувати вміння діяти за інструкцією, планувати свою діяльність, аналізувати і робити висновки;
- **виховна:** виховувати інформаційну культуру учнів, уважність, акуратність, дисциплінованість.

Тип уроку:

- засвоєння нових знань; формування вмінь і навичок;

Обладнання та наочність: комп'ютери, підручники, презентація, проектор.

Програмне забезпечення: Scratch

Хід уроку

I. Організаційний етап

- *Привітання з класом*
- *Повідомлення теми і мети уроку*

II. Мотивація навчальної діяльності

III. Актуалізація опорних знань

- *Повторення раніше вивченого матеріалу (Слайд3)*
 1. Яким чином видалити існуючого стандартно спрайта?
 2. Як можна завантажити власну сцену?
 3. Яким чином здійснюється створення власних спрайтів та написання текстів?

IV. Вивчення нового матеріалу

Демонстрація навчальних слайдів. Розповідь вчителя.

V. Усвідомлення набутих знань й формування вмінь та навичок

- *Практичне завдання (Слайд16-17)*
Інструктаж вчителя. Роздача інструкційних карток.
- *Релаксація*

Вправа для профілактики короткозорості та порушення зору

VI. Підведення підсумків уроку

- *Бесіда за питаннями (Слайд18)*

1. Які програмні події існують в середовищі Scratch?
2. Які команди можна використовувати для опрацювання подій? Де вони знаходяться?
3. Чи можна в середовищі Scratch скласти декілька скриптів для одного об'єкта.

VII. Домашнє завдання

Опрацювати матеріал параграфа 3.1. Підготуватись до практичної роботи.