

Урок 21. 5 клас

(дата) _____

Тема (слайд 2): Реалізація лінійних алгоритмів у середовищі Скретч.
Практична робота №6

Мета (слайд 3):

- ✓ **навчальна:** навчити учнів створювати лінійні алгоритми в середовищі *Скретч*;
- ✓ **розвиваюча:** розвивати інформаційну культуру, логічне мислення, пам'ять; формувати вміння узагальнювати, міркувати;
- ✓ **виховна:** виховувати інформаційну культуру учнів, уважність, акуратність, дисциплінованість.

Обладнання: комп'ютери кабінету з виходом в мережу Інтернет, мультимедійний проектор, презентація уроку, електронні матеріали (ФАЙЛИ-ЗАГОТОВКИ) до підручника "ІНФОРМАТИКА 5 КЛАС" Морзе Н.В. та ін..

Завантажити можна за посиланням:
<http://urokinformatiki.in.ua/fajli-zagotovki-z-informatiki/>

Тип уроку: урок формування умінь і навичок.

(Створено в навчальних цілях за підручником «Інформатика 5 клас»/Н.В. Морзе, О.В. Барна, В.П. Вембер, О.Г. Кузьминська. – К.: УОВЦ «Оріон», 2016
www.orioncentr.com.ua, inf5-m.blogspot.com)



ХІД УРОКУ

I. Організація класу до уроку

- 1) Привітання із класом (слайд 1)
- 2) Повідомлення теми і мети уроку (слайд 2-3)

II. Актуалізація опорних знань учнів

1. Пригадай (слайд 4):

1. Як у середовищі **Скретч** складають лінійні алгоритми?
2. Як об'єкти у проєкті, складеному у середовищі **Скретч**, можуть змінювати свій вигляд?
3. Як управляти звуковими даними в проєкті, складеному в середовищі **Скретч**?
4. Чи можна змінювати звуки в середовищі **Скретч**? Як це зробити? Наведи приклади.

2. Онлайн тестування (слайд 5):

Перейти за посиланням для проходження тесту № 20
<http://testinform.in.ua/category/5-klas/>

ТЕСТ 20 (5 КЛАС ЗА ОНОВЛЕНОЮ ПРОГРАМОЮ)

ЛІНІЙНІ АЛГОРИТМИ



Розпочати тестування

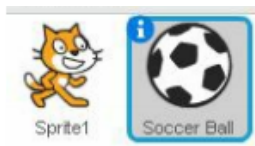
III. Формування практичних умінь і навичок

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм. (Інструктаж з правил техніки безпеки)

Завдання “Футбол”.

Давайте навчимо Котика грати футбол. Створіть новий порожній проєкт, і додайте з бібліотеки спрайтів М'яч. Виберіть його і натисніть Ок.

Тепер у нас два спрайти - Котик і М'яч.



Виберіть Котика. Зробіть йому програму з трьох скриптів:

1. Коли натиснуто клавішу “стрілка вправо”, то переміститись вправо на 10 кроків.
2. Коли натиснуто клавішу “стрілка вліво”, то переміститись вліво на 10 кроків.
3. Коли натиснуто клавішу “пропуск”, то змінити образ і чекати 0,2 сек, після чого знову змінити образ.

Тут використаний новий фіолетовий блок «наступний образ».

IV. Підсумок уроку

Рефлексія *(слайд 10)*

- *Що нового сьогодні дізналися?*
- *Чого навчилися?*
- *Що сподобалось на уроці, а що ні?*
- *Чи виникали труднощі?*

V. Домашнє завдання *(слайд 11)*

Опрацювати параграф підручника п.19-20

