

Урок 29. 5 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Реалізація алгоритмів з розгалуженням у середовищі Скретч. Практична робота №9

Мета (слайд 3):

- ✓ **навчальна:** навчити учнів створювати алгоритми з розгалуженням 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. Чим відрізняються повне та неповне розгалуження?
2. Якою командою в середовищі **Скретч** реалізоване повне розгалуження?
3. Якою командою в середовищі **Скретч** реалізоване неповне розгалуження?
4. Як у програмах, описаних в середовищі **Скретч**, можна поєднувати різні алгоритмічні структури?

2. Онлайн тестування (слайд 5):

Перейти за посиланням для проходження тесту № 24

<http://testinform.in.ua/category/5-klas/>

III. Формування практичних умінь і навичок

(На розсуд вчителя одне або декілька з поданих нижче завдань використати як завдання для Практичної роботи №9)

Завдання 1. Перекладач (слайд 6)

Створи в середовищі **Скретч** проект, у якому при наведенні мишею на об'єкт з'являтиметься його назва іноземною мовою. Використай у проекті не менше ніж 4 об'єкти.

Завдання на с. 176 підручника.

Завдання 2. Карта України (слайд 7)

Створи проект, у якому при переміщенні виконавця на фрагмент карти України з'являється повідомлення про назву відповідної області.

Завдання на с. 177 підручника.

Завдання 3. Міркуємо (слайд 8)

У проекті **Підсилювач звуку** гучність звучання барабана задається за допомогою стрілок на клавіатурі: стрілка праворуч підсилює звук, а ліворуч – послаблює. Визнач, які команди слід використати у програмі.

Завдання на с.1 підручника.

Завдання 3. Працюємо в парах (слайд 9)

Перейдіть на сайт спільноти **Скретч**. Запустіть на виконання проект на свій вибір з розділу Популярні проекти. Встановіть, які команди використані у програмі завантаженого проекту. Визначте, які алгоритмічні структури вони реалізують. По черзі називайте алгоритмічну структуру та пояснення про її призначення й використання в цьому проекті.

Завдання на с.179 підручника.

IV. Підсумок уроку

Рефлексія (слайд 10-13)

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

V. Домашнє завдання (слайд 14)

Опрацювати параграф підручника п.26-27

