

Урок 25. 8 клас

(дата) _____

Тема (слайд 2): Програмний проект і файли, що входять до його складу. Створення найпростішого проекту, його компіляція, збереження, виконання. Використання елемента керування «напис»

Мета (слайд 3):

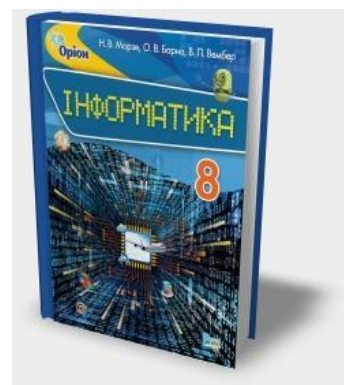
- ✓ **навчальна:** навчити учнів працювати з середовищем програмування *Lazarus*;
- ✓ **розвиваюча:** розвивати логічне й алгоритмічне мислення; формувати вміння діяти за інструкцією, планувати свою діяльність, аналізувати і робити висновки;
- ✓ **виховна:** виховувати інформаційну культуру учнів, уважність, акуратність, дисциплінованість.

Обладнання: комп'ютери кабінету з виходом в мережу Інтернет, мультимедійний проектор, презентація уроку, електронні матеріали (ФАЙЛИ-ЗАГОТОВКИ) до підручника "ІНФОРМАТИКА 8 КЛАС" Морзе Н.В., Барна О.В., Вембер В.П.

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

Тип уроку: урок засвоєння нового матеріалу.

(конспект уроку та презентація розроблені на основі матеріалу підручника «Інформатика (Морзе, Барна, Вембер) 8 клас»)



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

Повторення (слайд 4):

1. Які елементи належать до графічного інтерфейсу програм та які події у програмі можуть бути пов'язані з ними?
2. У чому схожість і відмінність створення об'єктів графічного інтерфейсу програм у відомих вам середовищах програмування?

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації

(використовується проектор)

1. **Як працювати з проектами у середовищі програмування Lazarus? (слайд 5-9)**
2. **Як працювати з екранною формою в середовищі програмування Lazarus? (слайд 10-12)**
3. **Як працювати з екранною формою в середовищі програмування Lazarus? (слайд 13)**

IV. Формування практичних умінь і навичок

Завдання 1. Завантаження та виконання проекту. (слайд 14)

Завантажте та виконайте проект Маса тіла, збережений у папці Навчальні проекти. Введіть дані, необхідні для виконання проекту, та проаналізуйте результат.

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

Завдання на с. 115 підручника

Завдання 2. Створення проекту в середовищі Lazarus. (слайд 15)

Створіть проект, після запуску якого у вікні *Перша програма* виводиться повідомлення *Ура! Запрацювало!*

Завдання на с. 117 підручника

Завдання 3. Працюємо в парах (слайд 16)

Обговоріть призначення основних файлів, з яких складається проект (*мал. 16.4*). Поміркуйте, чому деякі файли мають однакове ім'я, але різні розширення. Яке їх можливе призначення у проекті, створеному в середовищі *Lazarus*

Завдання на с. 118 підручника

Завдання 4. Працюємо самостійно (слайд 17)

Ваш молодший брат любить довго засиджуватись за комп'ютером. Створіть програму в середовищі PyCharm, після запуску якої з'являтиметься вікно з повідомленням про необхідність дотримання часу роботи за комп'ютером. Створіть аналогічну програму в середовищі *Lazarus*. Визначте:

1. Скільки часу ви витратили на розробку кожної із програм, поміркуйте чому зафіксовані значення часу розробки програми є різними;
2. Вікно якої екранної форми проекту більше б зацікавило молодшого брата і чому.

Завдання на с. 118 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо (слайд 18)

1. Як створити проект у середовищі **Lazarus** та чому він складається з декількох файлів і папок?
2. Яке призначення має екранна форма у проекті, створеному в середовищі **Lazarus**?
3. Які властивості можуть мати об'єкти в проекті, створеному в середовищі **Lazarus**? Як можна змінити значення властивостей?
4. Як створити новий проект у середовищі Lazarus?

Рефлексія (слайд 19-22)

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

VI. Домашнє завдання (слайд 23)

Опрацювати параграф підручника п.16 с. 113-118

