Урок 24. **5 клас** _____
(дата)

Тема *(слайд 2):* Цикли з лічильником

Мета *(слайд 3)*:

- ✔ ***навчальна:*** навчити учнів створювати циклічні 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 засвоєння нового матеріалу.

(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 змінювати вигляд виконавців у проекті ***Скретч***?

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації

(використовується проектор)

1. ***Як створити цикл із лічильником у середовищі Скретч? (слайд 5-8)***
2. ***Як описувати алгоритми створення малюнків? (слайд 9-12)***

IV. Формування практичних умінь і навичок

Завдання 1. ***Квадрат*** ***(слайд 13)***

Зміни проект, у якому виконавець малює квадрат, так, щоб замість 20 команд використати тільки 9, і при цьому дії виконавця не змінилися.

Завдання на с. 161 підручника

Завдання 2. ***Фанфари*** ***(слайд 14)***

Зміни проект ***Фанфари*** так, щоб мелодію виконували духові інструменти, а в алгоритмі було використано найменшу кількість команд.

Завдання на с. 161 підручника

Завдання 3. ***Світлофор*** ***(слайд 15)***

Сплануй, склади програму для спланованих подій та реалізуй у середовищі ***Скретч*** проект ***Світлофор***, у якому червоний колір блиматиме тричі з інтервалом 0,5 с. Після чого він погасне й загориться зелене світло світлофора. Обери команди із запропонованих на малюнку 236, які можна використати у програмі даного проекту.

Завдання на с. 162 підручника

Завдання 4. ***Працюємо в парах*** ***(слайд 16)***

Обговоріть, що буде результатом виконання програми, зображеної на малюнку 240. Запропонуйте, що потрібно змінити в алгоритмі, щоб звук відтворювався, поки програму не буде зупинено, а не лише 5 разів.

Завдання на с.163 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо ***(слайд 17)***

1. Які ситуації у твоєму повсякденному житті можна описати за допомогою циклів з лічильником?
2. Яку структуру повторення можна створити за допомогою команди ***Повторити***?
3. Чи можна достроково зупинити виконання команди ***Повторити***?
4. Чим відрізняється команда повторення ***Завжди*** від команди ***Повторити***?
5. Які команди використовують в алгоритмах малювання в середовищі ***Скретч***?

Рефлексія ***(слайд 18-21)***

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

VI. Домашнє завдання *(слайд 22)*

Опрацювати параграф підручника **п.23**