

Урок 27. 5 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Складання програм з повторенням у середовищі Скретч.
Практична робота №8

Мета (слайд 3):

- ✓ **навчальна:** навчити учнів створювати циклічні алгоритми з умовою 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 команду повторень можна використати при складанні проектів у середовищі *Скретч*?
2. Структуру повторення якого виду можна описати за допомогою команди *Завжди*?
3. Як зупинити виконання команди *Завжди*?
4. Як можна змінити позицію на сцені проекту в середовищі *Скретч*?

2. Онлайн тестування (слайд 5):

Перейти за посиланням для проходження тесту № 23

<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 №8)

Завдання 1. Балерина (слайд 6)

Створи за поданим планом у середовищі *Скретч* проект, у якому на сцені, яку освітлюють рампи, танцює балерина (мал. 253). Передбач, що рухи виконавця мають припинятися при натисненні клавіші *Пропуск*.

Завдання на с. 169 підручника.

Завдання 2. Клавіатурний тренажер (слайд 7)

Сплануй проект *Клавіатурний тренажер*, склади програму для спланованих подій, реалізуй його в середовищі *Скретч* і збережи в папці *Проекти* своєї структури папок. У проекті перші п'ять літер англійського алфавіту будуть рухатися на сцені з різною швидкістю. Якщо користувач натисне клавішу з однією з літер на клавіатурі, то вона зникне.

Завдання на с. 169-170 підручника.

Завдання 3. Міркуємо (слайд 8)

Придумай ідею проекту, у якому буде використана команда повторення з умовою. Сплануй проект, передбач, які об'єкти будуть у ньому використані та які події відбуватимуться з об'єктами. Підготуй виступ на конкурс на кращу ідею проекту.

Завдання на с. 171 підручника.

IV. Підсумок уроку

Рефлексія (слайд 9-12)

- ☐ Що нового сьогодні дізналися?

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

V. Домашнє завдання (слайд 13)

Опрацювати параграф підручника **п.24-25**

