

Урок 47. 8 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Відображення базових графічних примітивів засобами мови програмування

Мета (слайд 3):

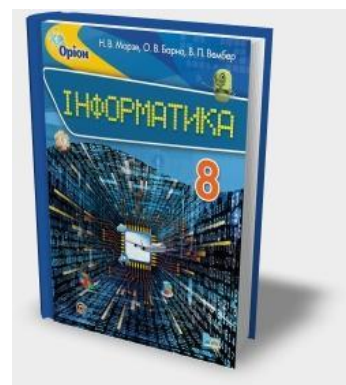
- ✓ **навчальна:** ознайомити учнів з тим, як у середовищі *Lazarus* додають графічні фігури та малюють лінію, сектор, ламану;
- ✓ **розвиваюча:** розвивати логічне й алгоритмічне мислення; формувати вміння діяти за інструкцією, планувати свою діяльність, аналізувати і робити висновки;
- ✓ **виховна:** 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

Онлайн тестування (слайд 4):

Перейти за посиланням для проходження тесту № 20:

<http://testinform.in.ua/category/8-klas/>

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації
(використовується проектор)

1. Як у середовищі *Lazarus* на форму додають графічні фігури? (слайд 5-9)
2. Як у середовищі *Lazarus* малюють лінію, сектор та ламану? (слайд 10-14)

IV. Формування практичних умінь і навичок

Завдання 1. Повторення (слайд 15)

Розробіть проект у середовищі *Lazarus*, у якому, коли клацають мишею на зображенні круга, він зафарбовується в колір, обраний у групі перемикачів *Колір*, а коли клацають мишею зображення квадрата, - зафарбовується обраним кольором та застосовується стиль заливки, який обирають у групі *Заливка*.

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

Завдання на с. 185 підручника

Завдання 2. Малюнок із ліній (слайд 16)

У середовищі програмування *Lazarus* розробіть проект *Лінії*, у якому на формі малюватимуться лінії за допомогою протягування мишею: початок лінії буде розташовано в позиції, в якій натиснули кнопку миші, а кінець – де відпустили кнопку миші.

Завдання на с. 187 підручника

Завдання 3. Працюємо в парах (слайд 17)

Обговоріть, чим подібне та відрізняється малювання фігурами й побудова цих фігур по точках у середовищі програмування *Lazarus*. Засобами текстового процесора побудуйте діаграму **Венна**.

Завдання на с. 190 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо (слайд 18)

1. Для чого використовують компонент *Shape* в середовищі програмування *Lazarus*?
2. Як змінюють властивості геометричних фігур, побудованих за допомогою

компонента *Shape*?

3. Які особливості малювання геометричних фігур за координатами в середовищі програмування *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.27 с. 183-188

