

## Урок 22. 5 клас

(дата)

### Тема (слайд 2): Циклічні алгоритми

#### 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](http://www.orioncentr.com.ua), [inf5-m.blogspot.com](http://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. Які команди описують повторення в середовищах складання алгоритмів?

#### III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації  
(використовується проектор)

1. Які бувають циклічні алгоритми? (слайд 5-7)

2. **Як реалізувати цикл із невідомою кількістю повторень у середовищі Скретч? (слайд 8-10)**
3. **Як задати рух виконавця на сцені? (слайд 11-14)**

#### **IV. Формування практичних умінь і навичок**

##### **Завдання 1. Заповнюємо посудину рідиною (слайд 15)**

Склади алгоритм заповнення посудини рідиною для завдань на малюнках 219, 220.

*Завдання на с. 154 підручника*

##### **Завдання 2. Мелодія (слайд 16)**

Створити проект, у якому виконавець *Музикант* виконуватиме фрагмент мелодії, доки виконання програми не буде зупинено.

*Завдання на с. 154 підручника*

##### **Завдання 3. Міркуємо (слайд 17)**

Відкрий у середовищі *Скретч* і запусти на виконання проект *Під водою*, який збережено в папці *Алгоритми і програми*. Склади графічну схему алгоритму, за яким розроблено програму в проекті.

*Завдання на с. 157 підручника*

##### **Завдання 4. Працюємо в парах (слайд 18)**

Обговоріть, що буде результатом виконання програми, зображеної на малюнку 225. Дослідіть, як зміняться події на сцені проекту, якщо команду розмістити в тіло циклу. Перевірте свої здогадки експериментально.

*Завдання на с. 156 підручника*

#### **V. Підсумок уроку**

##### **Обговорюємо (слайд 19)**

1. Для яких подій можна скласти програми в середовищі *Скретч*?
2. Чи для всіх об'єктів на сцені складають програми? Наведи приклади.
3. Як у середовищі *Скретч* складають лінійні алгоритми?
4. Як об'єкти у проекті, складеному у середовищі *Скретч*, можуть змінювати свій вигляд?
5. Як управляти звуковими даними в проекті, складеному в середовищі *Скретч*?
6. Чи можна змінювати звуки в середовищі *Скретч*? Як це зробити? Наведи приклади.

##### **Рефлексія (слайд 20-23)**

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

**VI. Домашнє завдання (слайд 24)**  
Опрацювати параграф підручника п.21-22

