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, 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 середовищу 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 складати 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**