

Урок 25. 5 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Реалізація циклічних алгоритмів у середовищі Скретч

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 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. Яку структуру повторення можна створити за допомогою команди **Повторити**?
2. Чи можна достроково зупинити виконання команди **Повторити**?
3. Чим відрізняється команда повторення **Завжди** від команди **Повторити**?
4. Які команди використовують в алгоритмах малювання в середовищі **Скретч**?

2. Онлайн тестування (слайд 5):

Перейти за посиланням для проходження тесту № 22

<http://testinform.in.ua/category/5-klas/>

III. Формування практичних умінь і навичок

Завдання 1. Ведмідь-художник (слайд 6)

Серед запропонованого набору значень параметрів: 24, 10, 45, 100, 90, 30 – добери такі, які слід додати до команд програми (мал. 237), щоб на сцені утворилося зображення, як на малюнку 238.

Завдання на с. 162 підручника.

Завдання 2. Метелик (слайд 7)

Запусти проект **Метелик**, у якому виконавець здійснює переміщення по сцені 10 разів у випадковому напрямку. Кількість переміщень фіксується лічильником на сцені (мал. 239). Досліди, чи можна перервати процес виконання програми до завершення циклу. Встанови, яким чином у програмі відображається процес зміни лічильника.

Завдання на с. 162 підручника.

Завдання 3. Міркуємо (слайд 8)

У навчальній грі **Художник**, яку можна завантажити за адресою <https://studio.code.org/s/artist/stage/1/puzzle/4>, для побудови зображення (мал. 244) пропонують використати фрагмент програми та команду (мал. 245).

Завдання на с. 164 підручника.

Завдання 4. Працюємо в парах (слайд 9)

Поміркуйте, що буде результатом виконання фрагментів програм (мал. 242, 243). Розподіліть завдання в парі: кожен учень має скласти проект у середовищі **Скретч**, використовуючи команди відповідно до одного з обраних малюнків.

Завдання на с. 163 підручника.

IV. Підсумок уроку

Рефлексія *(слайд 10-13)*

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

V. Домашнє завдання *(слайд 14)*

Опрацювати параграф підручника п.23

