

Урок 21. 6 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Поняття про програмний об'єкт. Властивості об'єкта

Мета (слайд 3):

- ✓ **навчальна:** ознайомити учнів з поняттям програмного об'єкта та його властивостями;
- ✓ **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 6 КЛАС" Морзе Н.В. та ін..

Завантажити можна за посиланням: inf6-m.blogspot.com

Тип уроку: урок засвоєння нового матеріалу.

(Створено в навчальних цілях за підручником «Інформатика 6 клас»/Н.В. Морзе, О.В. Барна, В.П. Вембер, О.Г. Кузьминська.
— К.: УОВЦ «Оріон», 2017 www.orioncentr.com.ua,
inf6-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

Пригадай (слайд 4):

1. Що таке програма?

2. Як створюють програми в середовищі виконання алгоритмів *Скретч*?
3. Як дізнатися, які об'єкти використовують у проєкті, складеному в середовищі *Скретч*?

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації
(використовується проектор)

1. **Що таке програмний об'єкт? (слайд 5)**
2. **Значення яких властивостей програмного об'єкта можна змінити у вікні середовища *Скретч*? (слайд 6-7)**
3. **Як дізнатися про значення властивостей об'єкта? (слайд 8-10)**

IV. Формування практичних умінь і навичок

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

Завдання 6. Міркуємо (слайд 11)

Придумай ідею проєкту, у якому будуть змінюватися значення властивостей розташування руху об'єкта. Реалізуй проєкт у середовищі *Скретч*.

Завдання на с. 144 підручника

Завдання 2. Працюємо в парах (слайди 12)

Обговоріть, як можна змінити значення властивостей об'єкта *Ракета*, поданих на малюнку 17.6. Кожен має запропонувати свій варіант.

Завдання на с. 143 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо (слайд 13)

1. Які об'єкти ви використовували на уроках природознавства, образотворчого мистецтва, трудового навчання, математики? Чим вони відрізняються від програмних об'єктів?
2. Як визначити значення властивостей об'єктів у проєктах у середовищі *Скретч*?
3. Які дії має виконати користувач, щоб під час виконання проєкту бачити значення деяких властивостей об'єкта?

Рефлексія (слайд 14-17)

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

VI. Домашнє завдання (слайд 18)

Опрацювати параграф підручника **п.17**

