

Урок 24. 8 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Об'єкти програм із графічним інтерфейсом

Мета (слайд 3):

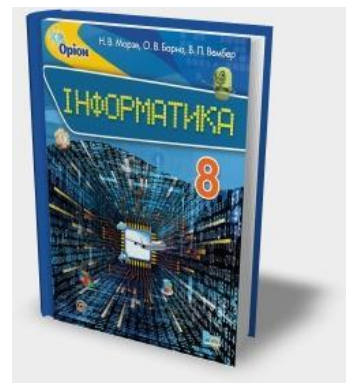
- ✓ **навчальна:** ознайомити учнів з особливостями програм з графічним інтерфейсом та способами створення об'єктів графічного інтерфейсу;
- ✓ **розвиваюча:** розвивати логічне й алгоритмічне мислення; формувати вміння діяти за інструкцією, планувати свою діяльність, аналізувати і робити висновки;
- ✓ **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 № 12:

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

Повторення (слайд 5):

1. Що таке об'єкт та чим відрізняються об'єкти?
2. Які особливості має графічний інтерфейс програми?
3. Які об'єкти графічного інтерфейсу використовують в операційній системі *Windows*?
4. Як створюють проекти в середовищі *Скретч*?

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації

(використовується проектор)

1. **Які особливості мають програми з графічним інтерфейсом? (слайд 6-7)**
2. **Які є способи створення об'єктів графічного інтерфейсу? (слайд 8-9)**

IV. Формування практичних умінь і навичок

Завдання 1. Вікно повідомлення. (слайд 10)

Створіть програму в середовищі *PyCharm*, за допомогою якої у вікні повідомлення буде виводитися цитата академіка В.М. Глушкова:

Людина, яка у XXI століття не вмітиме користуватися комп'ютером, буде подібна до людини XX століття, що не вміє ні писати, ні читати.

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

Завдання на с. 112-113 підручника

Завдання 2. Працюємо в парах (слайд 11)

Визначте три аргументу, які підтверджують, які підтверджують, що навчальне середовище програмування *Скретч* підтримує подійно-орієнтовне програмування.

Завдання на с. 118 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо (слайд 12)

1. Чому використовують різні середовища програмування, чим вони відрізняються?
2. Що може входити до складу програмного проекту?
3. Як створити та виконати найпростіший проект у середовищі *PyCharm*?

Рефлексія (слайд 13-16)

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

☐ Чи виникали труднощі?

VI. Домашнє завдання (слайд 17)

Опрацювати параграф підручника п.16 с. 111-113

