

Тема (слайд 2): Опис моделей у середовищі програмування

Мета (слайд 3):

- ✓ **навчальна:** ознайомити учнів з поняттям моделі, інформаційної моделі, навчити використовувати моделі при створенні проектів в Скретч;
- ✓ **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

Тип уроку: урок засвоєння нового матеріалу.

(Створено в навчальних з використанням матеріалів сайту **Навчання у Студії коду** <https://studio.code.org/courses> та **Безкоштовні уроки Scratch** <https://brainbasket.org/bezkoshtovni-uroki-scratch/>)

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 величина?
2. Які типи величин ви знаєте?
3. Що таке об'єкт?
4. Як ви розумієте поняття «середовище», «комп'ютерне середовище»?
5. Наведіть приклади комп'ютерних середовищ.

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації
(використовується проектор, та матеріал підручника)

- 1) Що таке предметна галузь (слайд 5)
- 2) Чому люди користуються моделями та створюють їх (слайд 6)
- 3) Яку модель називають інформаційною (слайд 7)
- 4) Як можна класифікувати моделі (слайд 8)

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 10. Змійка (слайд 9)

Створити гру “Змійка” – змія збільшується за бонуси. Гра закінчується, якщо змія торкається межі або сама себе.

Інструкція розміщена на сайті **Безкоштовні уроки Scratch** за посиланням <https://brainbasket.org/bezkoshtovni-uroki-scratch/>.

Завдання з сайту *Безкоштовні уроки Scratch*

Завдання 2. Працюємо самостійно (слайд 10)

Перейти за посиланням та виконати *вправу 13 Бджілка - вкладені цикли* <https://studio.code.org/s/course3>.

V. Підсумок уроку

Обговорюємо (слайд 11)

1. Що називають предметною галуззю?
2. Що розуміють під поняттям модель? Що таке інформаційна модель?
3. Які особливості мають інформаційні моделі?
4. Як можна класифікувати моделі?

Рефлексія (слайд 12-15)

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

VI. Домашнє завдання *(слайд 16)*

Опрацювати конспект уроку

