

Тема (слайд 2): Опис моделей у середовищі програмування

Мета (слайд 3):

- ✓ **навчальна:** навчити учнів 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 формування умінь і навичок.

(Створено в навчальних цілях 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

Онлайн-тестування **(слайд 4):**

Перейти за посиланням для проходження тесту № 16

<http://testinform.in.ua/category/7-klas/>

III. 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 11. *Ловець кульок* **(слайд 5)**

Створити гру – краб стріляє кульками по рибках.

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 6)

Перейти за посиланням та виконати *вправу 14 Бджілка – відлагодження* <https://studio.code.org/s/course3>.

IV. Підсумок уроку

Рефлексія (слайд 7-10)

- ✓ мені було незрозуміло...;
- ✓ у мене виникли такі запитання...;
- ✓ я не впорався з такими завданням...;
- ✓ мені сподобалось і я буду використовувати...

V. Домашнє завдання (слайд 11)

Повторити матеріал уроку 27

