

Урок 23. 5 клас

(дата)

Тема (слайд 2): Реалізація циклічних алгоритмів у середовищі Скретч.
Практична робота №7

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. Як команду повторень можна використати при складанні проектів у середовищі *Скретч*?
2. Структуру повторення якого виду можна описати за допомогою команди *Завжди*?
3. Як зупинити виконання команди *Завжди*?
4. Як можна змінити позицію на сцені проекту в середовищі *Скретч*?

2. Онлайн тестування (слайд 5):

Перейти за посиланням для проходження тесту № 21

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

III. Формування практичних умінь і навичок

(На розсуд вчителя одне або декілька з поданих нижче завдань використати як завдання для Практичної роботи №7)

Завдання 1. Дракон і Чаклунка (слайд 6)

Створи проект, у якому після натискання кнопки *Dragon* виконавець *Дракон* буде рухатися сценою, випускаючи полум'я, а після натискання кнопки *Witch* рухатиметься *Чаклунка*. Події відбуватимуться поки програму не зупинять.

Завдання на с. 154-155 підручника.

Завдання 2. Політ бджоли (слайд 7)

Сплануй, створи та збережи в папці *Проекти* своєї структури папок проект *Політ бджоли*, у якому бджола рухатиметься по сцені в напрямку переміщення вказівника миші. Політ перериватиметься, коли натиснуто кнопку *Зупинити* вікна середовища.

Завдання на с. 155 підручника.

Завдання 3. Флюгер (слайд 8)

Сплануй, створи та збережи в папці *Проекти* своєї структури папок проект *Сторони світу* (мал. 224), який демонструє дію флюгера, що повертатиметься в напрямку сторін світу за положенням вказівника миші на сцені.

Завдання на с. 155 підручника.

Завдання 4. Міркуємо (слайд 9)

Поміркуй, що потрібно додати до проекту *Мій собака*, збереженого в папці *Алгоритми і програми*, щоб песик переміщувався постійно по сцені й складалося враження, що він біжить.

Завдання на с.157 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.21-22**

