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**