Урок 41. **8 клас** _____
(дата)

Тема *(слайд 2):* **Складання та виконання алгоритмів з елементом управління «список, що розкривається»**

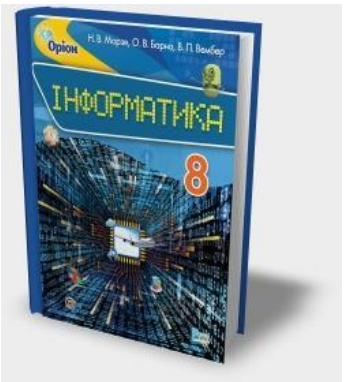
Мета *(слайд 3)*:

- ✔ ***навчальна:*** ознайомити учнів з елементом управління «список, що розкривається»;
- ✔ ***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., Берна 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

Повторення *(слайд 4):*

1. Які елементи управління можна використати на формі для передавання у програму логічних значень?

2. У чому різниця між елементами управління прапорець і перемикач та для чого застосовують групи цих елементів?

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації

(використовується проектор)

1. ***Для чого на формі використовують елемент управління список, що розкривається? (слайд 5-6)***

IV. Формування практичних умінь і навичок

Завдання 1. ***Працюємо в парах*** ***(слайд 7)***

Обговоріть, чи можна реалізувати проект ***Картка учасника змагань*** у середовищі ***Lazarus***. Визначте, що доцільніше використовувати при розробці екранної форми – відповідні елементи управління чи їх групи? Розробіть проект, розподіливши ролі: один створює об'єкти екранної форми, а інший – пише програмний код опрацювання подій.

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

Завдання на с. 168 підручника

Завдання 2. ***Працюємо самостійно*** ***(слайд 8)***

У середовищі програмування ***Lazarus*** розробіть проект ***Веселка***, у якому після вибору кольору веселки та натиснення кнопки ***Показати***, відкривається допоміжна екранна форма, колір якої відповідає обраному на головній формі.

Завдання на с. 168 підручника

Завдання 3. ***Працюємо самостійно*** ***(слайд 9)***

За допомогою умовного оператора мовою програмування ***Free Pascal*** запишіть фрагмент програмного коду для:

1) надання змінній *t* значення *True*, якщо введені координати x та y належать першій або третій координатній чверті;
2) знаходження значення виразів $max^2(x,\ y) - min^2(x, y)$, де *max* – більше та *min* – менше з двох чисел *x* та *y*.

Завдання на с. 169 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо ***(слайд 10)***

1. До яких елементів управління належить список: тих, що передають у

програму текстові значення чи логічних?

Рефлексія ***(слайд 11-14)***

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

VI. Домашнє завдання *(слайд 15)*



Опрацювати параграф підручника **п.24 с. 166-169**