Урок 26. **6 клас** _____

(дата)

Тема *(слайд 2):* Програмне опрацювання події

Мета *(слайд 3)*:

- ✔ ***навчальна:*** навчити учнів опрацювання події 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 6 КЛАС" Морзе Н.В. та ін..

Завантажити можна за посиланням: **inf6-m.blogspot.com**

Тип уроку: урок засвоєння нового матеріалу.



(Створено в навчальних цілях за підручником «Інформатика 6 клас»/Н.В. Морзе, О.В. Барна, В.П. Вембер, О.Г. Кузьминська. – К.: УОВЦ «Оріон», 2017 www.orioncentr.com.ua, inf6-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. Які команди руху та зміни вигляду в середовищі *Скретч* ви знаєте?
2. Як записують умови в командах повторення та розгалуження?

2. Онлайн тестування *(слайд 5):*

Перейти за посиланням для проходження тесту № 13:
http://testinform.in.ua/category/6-klas/

III. Вивчення нового матеріалу

Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації

(використовується проектор)

1. ***Як у середовищі Скретч пов'язати дії різних об'єктів? (слайд 6-8)***
2. ***Як у програмі використати значення властивостей об'єктів? (слайд 9-11)***
3. ***Як відслідкувати час у програмі в середовищі Скретч? (слайд 12-15)***

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 1. ***Пішохід*** ***(слайд 16)***

Склади проект, у якому виконавець ***Людина*** переходить дорогу з трьома смугами руху без пішохідного переходу. Старт автомобіля задається сигналом першого авто, що рухається після запуску програми. Візьми до уваги, що людина встигне перейти полосу, якщо відстань до автомобіля, який рухається, більша за 100 кроків.

Завдання на с. 166-167 підручника

Завдання 3. ***Працюємо в парах*** ***(слайди 17)***

Учні 6 класу створювали проект, де виконавець переміщується до м'яча, який з'являється на ігровому полі випадково, або залишається на своєму місці, якщо відстань до м'яча більша, ніж 100 кроків. Обговоріть, який з об'єктів проекту може виконувати дії згідно з наведеними нижче фрагментами програм. Свої здогадки перевірте на комп'ютері, склавши відповідний проект.

Завдання на с. 170 підручника

Завдання 7. ***Міркуємо*** ***(слайди 18)***

У середовищі *Скретч* сплануй і створи проект ***Розпорядок дня***, у якому залежно від поточної години на екрані відображатиметься назва етапу розпорядку дня учня 6 класу на обраному фоні.

Завдання на с. 171 підручника

V. Підсумок уроку

Обговорюємо ***(слайд 29)***

1. Як у середовищі *Скретч* можна пов’язати виконання дій разних об’єктів?
2. Як додати команду, за якою один об’єкт надсилає сигнал іншому об’єкту?
3. У яких командах у середовищі *Скретч* можна перевірити значення властивостей об’єктів?
4. Як у середовищі *Скретч* визначити поточний час і дату?
5. Які команди в середовищі *Скретч* застосовують для визначення тривалості виконання деякої дії?

Рефлексія ***(слайд 20-23)***

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

VI. Домашнє завдання *(слайд 24)*



Опрацювати параграф підручника **п.20**