Алгоритми в нашому житті

***Мета:***

***навчальна:*** ознайомити з роллю алгоритмів у нашому житті; формувати вміння складати проекти в програмі Скретч (рисування);

***розвивальна:*** формувати вміння узагальнювати; розвивати пам'ять, логічне мислення;

***виховна:*** виховувати зацікавленість основами алгоритмізації та програмування.

***Тип уроку:*** засвоєння нових знань, формування вмінь.

***Обладнання та програмне забезпечення:*** програмний засіб Scratch, презентація, скікери, корольові олівці.

***Хід уроку***

*І. Організаційне слово до класу*

*Учитель*. Діти сьогодні до нас на урок завітали гості привітаємо їх, а зараз прошу повернутися до мене!

-Щоб урок пройшов результативно назвіть слова, які починаються на кожну букву і які забезпечать нам успішну роботу на протязі уроку

У – увага

Р - розум

О - організованість

К - кмітливість

-Молодці. Якщо ви будете такими, то я чекаю від вас:

Д  -  Думок швидких

І   -  Ініціативи від усіх

Я –  Яскравих оригінальних відповідей.

-Отже я чекою від вас активної діяльності  - тобто дії  - отож  починаємо діяти засвоювати новий матеріал.

*ІІ. Перевірка знань.*

Інтерактивна гра «Кубування»

*ІІІ. Актуалізація опорних знань та умінь учнів.*

Розгадайте кросворд

Сьогодні незвичайний урок , ми з вами та наші гості будемо подорожувати по країні «Мультляндія». А допоможуть нам герої мультфільмів. Назвіть своїх мультгероїв, які прийдуть вам на допомогу.



*ІV. Вивчення нового матеріалу.*

Учитель. Діти, а що таке алгоритм?(*Відповіді учнів*). Давайте з вами спробуємо переглянути фрагмент мультфільму. (*Перегляд мультфільму*)

Вчитель: Які ж молодці! А тепер розділимося на групи, перша група отримує завдання скласти алгоритм, як наколоти дрова, а друга, як замісити тісто.

Робота з підручником.

‎- З метою подальшого засвоєння матеріалу, пропоную робота в групах.

- Об’єднайтесь у групи за кольором.

-Підійдіть до квадрата вибраного вами кольору.

Завдання груп: Користуючись підручником, опорною схемою із запропонованих зображень складіть алгоритм

-Ви працюєте - 3 хв.

-По завершенню групи будуть звітувати, шляхом доповнення опорної схеми.

**-**Уважно слухайте, можливо в когось буде доповнення

Фізкультхвилинка.

«*Веселі смайлики*»

Робота з комп’ютером.

-  Слідуючий етап нашої роботи це - Робота з комп’ютером.

- Пропоную вам практично відтворити вивчений матеріал.

- Про що варто пам'ятати під час роботи з комп'ютером? (Про правила безпечної роботи та правила поведінки в комп'ютерному класі.)

Щоб з комп’ютером дружити,

Треба правила учити:

Та по класу не ходити,

Дуже тихо говорити.

Руки чистими тримати,

Сухо – сухо витирати!

Учитель: Молодці! Правила ми повторили, а тепер можемо сміливо переходити до роботи. Сідаємо за комп’ютери.

На робочому столі знайдіть ярлик Scratch і запустіть. Сьогодні ми навчимо кота Василя малювати квадрат. Для цього використовуйте алгоритми, які лежать у Вас на робочому столі.

*Учитель демонструє алгоритм на дошці, після цього діти намагаються виконати його самостійно.*

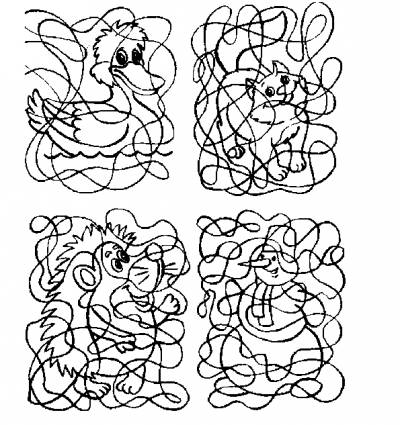
V. ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ УРОКУ

VI. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

1. Завдання за підручником: опрацювати § 21 підручника.

2. Додаткове завдання

Які об'єкти сховалися на цих малюнках?

[](http://fiz-cultura.ucoz.ua/_nw/1/58769073.png)