*Тема:* ***Типи алгоритмів. Повторення з лічильником***

*Клас :6.*

*Мета:*

* Повторити поняття алгоритм, програма, виконавець алгоритму, середовище, проєкт, ідея; ввести поняття мети, завдання.
* ***Формувати компенетності та***  навички групової роботи на комп’ютері; розподіл обов’язків, відповідальність за спільний результат, працелюбність, акуратність у роботі, послідовність і логічність дій;

**Тип уроку**: комбінований (квест)

**Обладнання та наочність**: ел.дошка, комп’ютери, картки з блок-схемою(великі і малі), навчальна презентація, таблиця з групами команд(висновок), схема квесткомнати. *Підручник:* Інформатика (Ривкінд) 6 клас**,2019**

*Хід заняття та регламент*

*1)перевірка ДЗ(5хв):*

***завдання за готовими малюнками(блок схеми – знайди помилку) Слайд 3,4,5 презентації «Типи алгоритмів. Повторення з лічильником»***

*2.*Які типи алгоритмів ми знаємо, чим вони відрізняються?

Ми вже знаємо, етапи проектної діяльності:

1. проект починається з ідеї
2. Скласти завдання(або автор дає, або самі придумуємо)
3. Записати завдання(щоб перевірити чи правильна послідовність)
4. Практична частина(щось виконуємо, експериментуємо)
5. Результат(може мати 2 варіанти а) все вийшло, ми молодці б)отримали щось не те, - але це ще краще, бо ми маємо можливість повернутися до завдання, зробити ого ще кращим, і виконати ще раз послідовність. Завжди Аналізуємо що вийшло, що не вийшло, Чому
6. Висновок: (Чи можна зробити краще, де це можна використовувати, кому показати)

*Але, яка б не була ідея****(н-д: зробити світ кращим****), щоб її втілити необхідно чітко поставити мету(створити конкретний проект в обмеженому часі). Наведіть приклади?*

*Зробити екологію краще……..*

*Які завдання ми повинні виконати для досягнення мети?*

*Н-д: Не кидати сміття….*

*Наша сьогодні мета: Навчитися малювати у середовищі Scratch.*

*Не забувайте зберігати проекти, щоб на наступних заняттях ми мали можливість відкоригувати, вдосконалити наш проект.*

***Завдання:*** Навчити Виконавця Жучка(Олівця ) малювати орнамент черепашачою графікою(виконавець залишає за собою слід і має такий список команд: вперед, праворуч, ліворуч. А скільки це в градусах?). Для цього вам прислали карту, у якій є всі рекомендації. (Слайд 2 презентації.)

**Схема квесткімнати**

Подумай і склади алгоритм, які дії повинен виконати Жучок, щоб намалювати квадрат. Результат покажи вчителеві.

Робота з підручником : ст. 90-94

Знайди помилку

Отримайте жетони за кожне завдання

Прослухай консультацію вчителя і спробуй ще

Відкрий проект «квадрат», перероби на тип алгоритму - повторення



Проекспериментуй, щоб отримати

цікавий малюнок - орнамент з квадратів



Відкрий проект «квадрат», перероби так, щоб жучок малював коло

Фізкульт хвилинка

Вітаю! Молодець.

Рефлексія

Інструкція до схеми для вчителя(регламент)

1. Перевірка ДЗ(Знайди помилку) – жетони отримують діти, які активні) - 5хв

2. Алгоритм малювання квадрата(переміститися вперед , повернутися на 90 градусів і так чотири рази )(5хв)

# 3.Робота з підручником: 90-94 (7 хв) Інформатика (Ривкінд) 6 клас,2019

4. експеримент (5 хв) – переробити побудову квадрата на алгоритм з повторенням.

5. Фізкультхвилинка (файл\_\_ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА\_Осінь\_)(2 хв)

6. Робота за комп’ютером (переробити на коло)10 хв – зміна кута повороту і кількості повторень

7. Експеримент з орнаментом(6 хв) – творча хвилинка.

8. Рефлексія: Який алгоритм ви виконали пройшовши по карті? Яка була умова розгалуження? (5хв)

Які нові блоки ми сьогодні вивчили? Доповни таблицю

|  |  |
| --- | --- |
| **Група** | **Команда** |
| Події | Коли натиснуто прапорець  Переміститися на 10 кроків |
| Керувати | Завжди |
| Вигляд | Говорити … 2 секунди |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |