«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_ року

Урок №44-46. **Практична робота №5.**

**Завдання уроку:** розвиток мислення та вміння навчатися; надання можливості для творчого розвитку та самореалізації учня/учениці, зокрема із застосуванням цифрових інструментів; формувати вміння вчитися протягом життя, використовуючи різні джерела інформації, вчити методів та прийомів навчання.

**Розвиток компетентностей:** висловлення власної думки в усній і письмовій формі та за допомогою цифрових пристроїв й відповідної термінології; генерування й реалізація ідей з використанням цифрових технологій; формування прагнення самостійно опановувати нові інформаційні технології й цифрові інструменти при формуванні власного цифрового середовища.

**Розвиток наскрізних вмінь та навичок:** критичне та системне мислення, використовуючи різноманітні ресурси та способи оцінювання якості доказів, надійності джерел і достовірності відомостей, отриманих з електронних ресурсів; оцінювати ризики під час використання цифрових пристроїв.

**Формування інформаційно-комунікаційних компетентностей:** усвідомлення наслідків використання інформаційних і комунікаційних технологій для себе, суспільства, навколишнього природного середовища, дотримання етичних, культурних і правових норм інформаційної взаємодії.

**Очікувані результати:** учні пам'ятають правила поведінки у комп'ютерному класі; знають, які бувають об’єкти, їх властивості та значення властивостей об’єкта.

**Обладнання та наочність**: комп’ютери, підручники, презентація, проєктор.

**Програмне забезпечення**: мультимедійний проєктор

**Хід уроку**

**І. Організаційний та мотиваційний етап**

* ***Привітання з класом***

***Повідомлення теми і мети уроку.***

Сьогодні на уроці ми з вами:

* пригадаємо, які це істинні та хибні висловлювання;
* поговоримо про повне і неповне розгалуження;
* розглянемо алгоритми з розгалуженнями;
* створимо Scratch-проєкти з розгалуженнями.

**IІ. Актуалізація вивченого матеріалу**

**ІІІ. Актуалізація набутих знань й формування вмінь та навичок**

**Робота за комп’ютером**

*Увага! Під час роботи з комп’ютером дотримуйтеся правил без­пеки та санітарно-гігієнічних норм.*

**Завдання 1.** Складіть у зошиті блок-схему алгоритму визначення, чи є поданий прямокутник квадратом. Використайте такі команди:

*Повідомити: квадрат, Повідомити: не квадрат, Сусідні сторони рівні?, Взяти прямокутник.*

**Завдання 2.** Створіть проєкт, у якому виконавець за натиснутої клавіші *Пропуск* буде переміщуватися на 10 кроків, якщо вказівник буде знаходитися від виконавця на відстані менше ніж 100 кроків. Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **завдання 5.6.7.**

**Завдання 3.** Створіть проєкт, у якому залежно від відповіді на запитання *Повертати вправо?* виконавець або поверне вправо і переміститься на 100 кроків, або переміститься на 50 кроків у напрямку руху. Збережіть проєкт у вашій папці у файлі з іменем **завдання 5.6.8.**

**ІV. Рефлексія й підсумок навчальної діяльності**

**Домашнє завдання.**

Виконайте завдання 1,2,3. Скріншоти виконаних завдань відправити у Human, або на електрону адресу anton.kuropiatnickoff2016@gmail.com