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

**Урок №43-44. Розгалуження, вкладені цикли. Цикли, вкладені в розгалуження.**

**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, що таке розгалуження, вкладені в цикли та цикли, вкладені в розгалуження, розуміють різницю між ними та доцільність їх використання; вміють створювати проєкти з ними в середовищі Скретч.

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

**Хід уроку**

**І. Організаційний та мотиваційний етап**

* ***Привітання з класом***

***Повідомлення теми і мети уроку.***

Сьогодні на уроці ми з вами розглянемо:

* розгалуження, вкладені в цикли;
* цикли, вкладені в розгалуження;
* вкладені цикли й розгалуження у Scratch 3;
* використання змінних у вкладених циклах і розгалуженнях.

**ІІ. 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.*

**Вправа 1.** Складіть проєкт у середовищі **Scratch 3**, у якому виконавець намалює 3 квадрати різних кольорів зі сторонами 100 кроків, якщо до нього доторкається вказівник миші.

**Вправа 2.** Складіть проєкт у середовищі **Scratch 3**, у якому виконавець відійде від верхньої межі **Сцени** на 200 кроків і намалює прямокутник зі сторонами **а** кроків і **b** кроків, якщо він стоїть біля цієї межі, і підійде до верхньої межі **Сцени**, якщо він біля неї не стоїть.

**ІV. Рефлексія й підсумок навчальної діяльності**

Домашнє завдання.

Виконати Вправу 1,2

Скріншот коду відправте на human, або на електронну адресу [kmitevich.alex@gmail.com](mailto:kmitevich.alex@gmail.com)