

Тема. Узагальнення та систематизація знань

мета:

навчальна: закріпити навички створювати і виконувати алгоритми; закріпити знання про можливості виконавців.

розвивальна: розвивати пам'ять, увагу, логічне мислення, навички самостійної роботи за ПК;

виховна: виховувати відповідальність, самостійність, викликати зацікавленість інформатикою.

Тип уроку: закріплення знань та вмінь.

Обладнання : дошка, робочий зошит, ПК.

ПЛАН УРОКУ.

- I. Організаційний момент. Оголошення теми і мети уроку.
- II. Актуалізація опорних знань, перевірка домашнього завдання.
- III. Мотивація навчальної діяльності.
- IV. Узагальнення та систематизація знань і вмінь
- V. Підбиття підсумків.
- VI. Домашнє завдання.

Хід уроку

1. Організаційний момент. *Оголошення теми і мети уроку. Привітання. Перевірка присутніх. Перевірка готовності учнів та класного приміщення до уроку.*

2. Актуалізація опорних знань, перевірка домашнього завдання.

Зош. с. 37 №5 –

Піраміда №2: 11,12,9,23, 21,44

Піраміда №3: 12,14,12,26,26,52

Зош. с.38 №1 – правильний третій алгоритм.

3. Мотивація навчальної діяльності.

Запитання до учнів.

- Які нові слова ви вивчили за остання 3 уроки інформатики?
(команда, виконавець, система команд виконавця, алгоритм)

4. Узагальнення та систематизація знань і вмінь.

Гра – знайди закінчення речення.

- ***Послідовність команд це алгоритмом.***
- ***Речення, яке спонукає до дії це команда.***
- ***Той, хто виконує команди це виконавець.***
- ***Список команд, які може виконати виконавець це система команд цього виконавця.***

Зош с.38 №2.

Запитання до вправи.

Скільки команд є в алгоритмі?

Назвати першу, третю і шосту команду з алгоритму.

Хто може бути виконавцем такого алгоритму?

Зош. с.39 №3 – самостійне виконання.

- Фізкультхвилинка
- Робота за комп'ютером. Виконавець садівник, написання програми.

ВПРАВИ ДЛЯ ОЧЕЙ

Потрібні очі нам здорові, щоб споглядати світ чудовий!

Подивились вправо, вліво, вгору, вниз, собі на ніс!

Знову вправо, знову вліво і покліпали очима!

5. ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ УРОКУ

- 1.Що вивчили на уроді?
- 2.Хто може бути виконавцем алгоритму?
- 3.Що таке система команд виконавця?
- 4.Чого навчились під час роботи за комп'ютером?
- 5.Що сподобалось на уроці?
- 6.Що було важко на уроці?

7. Домашнє завдання.

Зош. с.39 № 4.