Урок.Поняття змінної та її значення.

**Цілі:**

* ***навчальна***: ознайомити з поняттями констант і змінних, їх призначенням у програмі, навчити присвоювати змінним значення та складати та виконувати лінійні алгоритми зі змінними;
* ***розвивальна***: розвивати уважність, пам’ять, мовлення, логічне мислення, навички самостійної роботи на комп’ютері;
* ***виховна***: виховувати самостійність та відповідальність, працелюбність, акуратність у роботі.

**Тип уроку**: комбінований.

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

**Хід уроку**

**І. Організаційний етап**

* привітання;
* перевірка присутніх;
* перевірка готовності учнів до уроку.

**IІ. Мотивація навчальної діяльності**

Для опису об’єктів і процесів y матеріальному світі ми використовуємо величини. З прикладами величин ви стикаєтеся щодня: відстань між  
будинком і школою, температура повітря тощо. За допомогою величин можна позначити довжину відрізка, площу земельної ділянки, висоту будинку, швидкість пішохода або автомобіля, час обертання планети навколо Сонця. Кожна величина характеризується певним значенням та одиницями, в яких вимірюється це значення, наприклад, швидкість може дорівнювати 80 км/год, відстань – 700 м, a температура – 15 °C.

Поняття величини відіграє важливу роль у науці й відображає можливість фіксувати різні стани деяких об’єктів, зокрема, кількісну сторону проявів навколишньої дійсності. Сьогодні ми поговоримо про величини у програмуванні та їх типи.

**IV. Повідомлення теми, цілей, завдань уроку**

**V. Сприймання й усвідомлення учнями нового матеріалу**

**Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації**

[**(використовуються можливості локальної мережі кабінету або проектор)**](https://sites.google.com/site/mackpu2011/tehnologiie/2015-2016/scratch/zanatta-15-16)

План пояснення:

1. Типи величин.
2. Постійні величини.
3. Змінні величини.
4. Списки.
5. Створення змінної в Скретч. Ім’я змінної.
6. Надання змінній значення в Скретч.

**VI. Фізкультхвилинка**

**VІI. Самостійне застосування знань у стандартних ситуаціях**

**Робота за комп’ютером**

1. *Повторення правил безпечної поведінки за комп’ютером.*
2. *Інструктаж учителя.*
3. *Практична робота за комп’ютерами.*
4. *Вправи для очей.*

**VIІI. Домашнє завдання**

**ІХ. Підсумки уроку**

***Рефлексія***

**Закінчіть речення:**

* Я дізнався…
* Я навчився…
* Я вмію…

**X. Оцінювання роботи учнів**

**Практична робота**

Завдання: Створити програму, за допомогою якої з клавіатури вводяться два числа та обчислюється сума, різниця, добуток, частка.