***Урок 37*. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** (дата)

**Тема *(слайд 2):*** Виконання та налагодження програмних проектів

**Мета *(слайд 3)*:**

* ***навчальна:*** навчити учнів налагоджувати програми;
* ***розвиваюча:***розвивати логічне й алгоритмічне мислення; формувати вміння діяти за інструкцією, планувати свою діяльність, аналізувати i робити висновки;
* ***виховна:*** виховувати інформаційну культуру учнів, уважність, акуратність, дисциплінованість.

**Обладнання:** комп’ютери кабінету з виходом в мережу Інтернет, мультимедійний проектор, презентація уроку, електронні матеріали (ФАЙЛИ-ЗАГОТОВКИ) до підручника "ІНФОРМАТИКА 8 КЛАС" Морзе Н.В., Берна О.В., Вембер В.П.

Завантажити можна за посиланням: **http://urokinformatiki.in.ua/fajli-zagotovki-z-informatiki/**

**Тип уроку:** урок засвоєння нового матеріалу.

(конспект уроку та презентація розроблені на основі матеріалу підручника «*Інформатика (Морзе, Барна, Вембер) 8 клас*»)

**ХІД УРОКУ.**

**І. Організація класу до уроку**

1) Привітання із класом ***(слайд 1)***

2) Повідомлення теми і мети уроку ***(слайд 2-3)***

**ІІ. Актуалізація опорних знань учнів**

**Повторення *(слайд 4):***

1. Які операції можна виконувати з текстовими величинами?
2. Які функції використовують у мовах програмування для опрацювання текстових величин?

III. Вивчення нового матеріалу

**Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації**

*(використовується проектор, та матеріал підручника)*

***Як налагоджувати програми в середовищі програмування? (слайд 5-8)***

Процес пошуку логічних помилок у тексті програми з використанням текстових наборів вхідних даних називають **тестуванням програми**.

Допомагають у пошуку логічних помилок коментарі, які можна включати до тексту програми. **Коментарі** – це текст, який виконується після запуску програми, а розміщується для пояснення структури програмного коду.

Ще одним способом виявлення у програмі логічних помилок є її покрокове виконання, або **трасування.** Крок виконання програми – це рядок програми.

1. Формування практичних умінь і навичок

1. У вибраному середовищі програмування створіть проект Спортивні результати, у якому за поданою таблицею випробувань на тренуванні зі стрибків у довжину знаходять номер першої спроби, яка повторює контрольний результат.

2. У вибраному середовищі програмування створіть проект Прогноз погоди, у якому за поданою таблицею температури протягом тижня знаходять найбільший і найменший показники температури.

1. Підсумок уроку

Обговорюємо *(слайд 12)*

1. Наведіть приклади значень текстових величин.
2. Чим відрізняються значення символьного та рядкового типів?
3. Як описати величини символьного та рядкового типів мовами програмування?

**Рефлексія *(слайд 13)***

* + *Що нового сьогодні дізналися?*
  + *Чого навчилися?*
  + *Що сподобалось на уроці, а що ні?*
  + *Чи виникали труднощі?*

1. **Домашнє завдання *(слайд 14)***

Повторити параграф підручника **п.22 с. 152-155**