**6 клас, № 19**

Практична робота №7: «Створення програмних об’єктів».

**Мета:**

***Навчальна.***   Сформувати навички створення об'єктів в програмному середовищі Scratch.

***Розвиваюча.***Розвивати інтерес до інформатики шляхом практичної спрямованості матеріалу, що вивчається;

***Виховна.***Виховання інформаційної культури учнів, уважності, акуратності, дисциплінованості, посидючості.

**Тип уроку:** Урок застосування набутих знань.

***Хід уроку:***

***1. Організаційний момент.***

***2. Актуалізація опорних знань.***

1. Що таке спрайти в середовищі Scratch?

2. Які властивості мають програмні об’єкти в середовищі Scratch? Як їх можна переглянути?

З. Якими способами можна змінити значення властивостей об’єктів у середовищі Scratch?

4. Які властивості має об’єкт Сцена? Якими способами можна змінити тло Сцени?

5. Якими способами можна створити новий спрайт у середовищі Scratch?

6. Які дії можна виконувати над об’єктами в середовищі Scratch? Які засоби для цього можна використати?

7. Як можна змінювати значення властивостей об’єктів під час виконання проекту в Scratch?

**3. Робота з комп'ютером**

***Завдання 1.******Алгоритм «Помічниця»***

1. ***Завдання 2. Алгоритм «Ноти».***

**4. Підсумок уроку.**

1.Чи всі завдання практичної роботи вам вдалося виконати?

2. Які завдання викликали труднощі?

3. Які питання у вас виникли в процесі роботи?

4. Яку тему необхідно повторити?

***5. Домашнє завдання.***

§3.1 – повторити