

6 клас

Тема уроку

Поняття команди. Команди і виконавці. Система команд виконавця

Вчитель інформатики

Новомар'ївської ЗОШ І-ІІІ ст.

Братського району Собовенко І.А.

Мета уроку:

- *навчальна:* сформувати поняття команди і виконавця, поняття система команд виконавця; формувати вміння складати спонукальні речення і команди;
- *розвивальна:* сприяти формуванню алгоритмічного та образного мислення; розвивати пам'ять;
- *виховна:* виховувати цілеспрямованість, почуття відповідальності, інтерес до вивчення предмета і поважне ставлення до однокласників.

Завдання уроку:

- Учні познайомляться з поняттями команда, виконавець;
- Учні з'ясують, що являє собою система команд виконавця;
- Учні зможуть створювати словесні команди для будь-якого виконавця;
- Учні будуть розвивати соціально-комунікативну компетентність.

Форма роботи: індивідуальна, парна.

Тип уроку: засвоєння нових знань, формування вмінь.

Обладнання: мультимедійний проектор, комп'ютери.

Програмне забезпечення: комп'ютерна програма Scratch; презентація до уроку, ПЗ «Сходинки до інформатики» гра «Садівник».

Вимоги до учнів: знати поняття команди, виконавця, система команд виконавця.

ХІД УРОКУ

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Пригадайте, будь ласка, якими є дані речення за метою висловлювання?

1. *Сьогодні холодно.* Розповідне (передає повідомлення).
2. *Сьогодні холодно?* Питальне (передає запитання).
3. *Одягайся тепліше!* Спонукальне (виражає спонукання до дії).

Равлик Тишко потрапив у лабіринт, вкінці якого знаходиться зелений соковитий листок.

1. Початок.
2. Проповзи 1 клітинку вниз
3. Проповзи 1 клітинку вліво
4. Проповзи _____
5. Проповзи _____
6. Проповзи _____
7. Проповзи _____
8. Проповзи _____
9. Проповзи _____
10. Проповзи _____
11. Кінець.

III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Поміркуйте, які з перелічених дій може виконати комп'ютер:

- набути знання, чого-небудь навчитися;
- запам'ятати інформацію;

- захотіти;
- скласти план дій;
- виконати дії за планом;
- стомитися;
- відрізнити один предмет від іншого;
- зробити висновки з фактів.

Описання програм для комп'ютерів, які складають люди, можуть бути настільки досконалими, що іноді здається, начебто комп'ютер багато чого знає, розуміє й навіть може думати.

На сьогоднішньому уроці і на наступних ми складатимемо команди для комп'ютерного виконавця, вивчаючи в такий спосіб можливості комп'ютера. Ми ознайомимось з новою дещо незвичною ще для вас комп'ютерною програмою Скретч та комп'ютерним виконавцем Рудим котом.

Тема нашого уроку — *«Поняття команди. Команди і виконавці. Система команд виконавця»*.

IV. ВИВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ

Спонукальним називається речення, яке спонукає до дії. Наприклад:

1. Виший серветку.
2. Зачини вікно.
3. Пограй у м'яч.
4. Полий квіти.
5. Сиди рівно.
6. Шикуйсь.
7. Посміхнись.

Ви помітили, що ці речення схожі на команди, які слід виконати. Можна сказати, що **команда — це речення, яке спонукає до дії**.

Оскільки команда спричинює виконання дії, то, зазвичай, вона містить слово, яке означає дію, тобто **дієслово**.

Той, хто виконує команди, називається **виконавцем**.

Словничок (записати в зошити)

Команда — це спонукальне речення. **Виконавець** — той, хто виконує команди.

Виконавцем команд може бути людина, тварина, робот, комп'ютер тощо.

Учні на уроці — виконавці. Вони виконують команди вчителя:

- Подивіться на дошку.
- Відкрийте підручник.
- Запишіть розв'язання задачі.
- Послухайте відповідь Сашка.

А коли ви граєте у футбол, то виконуєте команди судді:

- Розпочати гру!
- Пробити штрафний удар!

Дресирований собака — також виконавець. Він виконує ті команди, яким навчив його хазяїн.

Комп'ютер — теж виконавець. Він виконує команди, які ти йому подаєш.

Наприклад:

- Запустити програму.
- Записати текст на диск.
- Згорнути вікно програми.
- Розгорнути вікно на весь екран.
- Завершити роботу програми.

Кожен виконавець має свої команди і може виконувати тільки їх.

Команди, які може виконати виконавець, складають **систему команд** цього виконавця.

Словничок

Система команд виконавця — команди, які може виконати виконавець.

V. ЗАКРІПЛЕННЯ НОВИХ ЗНАНЬ ТА ВМІНЬ УЧНІВ

Завдання 1 .

Діти, до чого вас спонукають сигнали світлофора?

Вставте пропущені слова у речення.

Переходь вулицю в дозволених місцях за (якого?) ... сигналу світлофора. (Яке?) ... світло забороняє перехід. (Яке?) попереджає.

Запитання до учнів

— Яке речення в тексті є спонукальним?

— Як ви його розпізнали?

— Яким словом виражено спонукування?

Завдання 2.

Серед наведених речень вкажи ті, які є командами.

- Світає.
- Запишіть приклад.
- Учора був дощ.
- Приходьте завтра на виставу.
- Відкрийте зошити.
- Сьогодні у Олега день народження.
- Розв'яжіть задачу.
- Ти правильно розв'язав задачу.

Завдання 3. Складіть команди з поданих словосполучень.

- Розв'язувати задачу
- Шити одяг
- Мити руки
- Поливати квіти
- Бігти швидше
- Цікавитися інформатикою.

Завдання 4.

Діти, пригадайте казку про Алі-Бабу та сорок розбійників. Жадібний Касим не зміг дати правильну команду «Сім-сім, відчини двері!», і чарівні двері печери зі скарбами не відчинилися.

Чому? (Кожен виконавець має свої команди і може виконувати тільки їх.
Команда Касима не входила до системи команд виконавця)

Хто ж був виконавцем команд у казці? (Чарівні двері)

Завдання 5. Попрацюйте у парі зі своїм однокласником. Уявіть собі, що кожен з вас є виконавцем. Запишіть кожний свою систему команд, яка складатиметься з п'яти команд. Обмінюйтеся ними. По черзі дайте один одному команди і подивіться на результат їх виконання. Зробіть висновки: чи правильно кожний з вас виконав команди зі своєї системи команд.

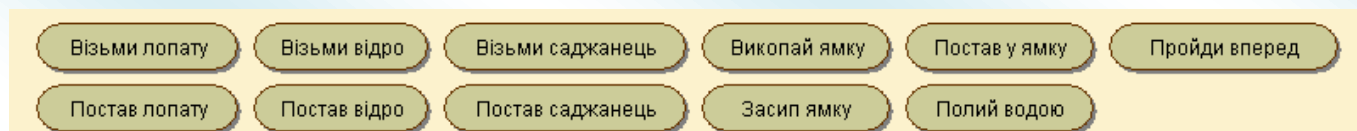
Придумайте виконавця та систему його команд.

Практичні завдання. **Працюємо за комп'ютером**

Повторення правил роботи за комп'ютером.

На якій відстані від екрана монітора треба сидіти?

Завдання 6. Використовуючи картки, складіть завдання для робота «Посади дерево». Перевірку здійснити за допомогою програми «Садівник»



Фізкультхвилинка (музична)

Завдання 7.

Сьогодні ви почнете працювати з комп'ютерним виконавцем. Це — **Рудий кіт**. Він може рухатися, малювати, говорити та змінювати зовнішній вигляд.

Допоможе вам в цьому програма **Scratch** (англійське слово **scratch** означає подряпина).

На **Робочому столі** комп'ютера ви можете знайти значок програми **Scratch** .

Сьогодні ми навчимо **Рудого кота** говорити. Для цього слід виконати такі дії.

1. Запусти на виконання програму **Scratch**. Для цього знайди на Робочому столі значок цієї програми і двічі клацни ліву кнопку миші.
2. Вибери у лівій частині вікна кнопку **Вигляд**.
3. Перетягни команду **говорити впродовж** у центральну частину вікна.
4. Запусти команду на виконання — підведи до команди вказівник і двічі клацни ліву кнопку миші. Поспостерігай за поведінкою **Рудого кота**.
5. Зміни у команді **говорити впродовж** слово «Привіт!» на «Доброго дня!»

6. Запусти команду на виконання.

7. Перетягни наступну **команду говорити впродовж** у центральну частину та приєднай її до попередньої.

8. Зміни у команді **говорити впродовж** слово «Привіт!» на текст «Я — Рудий кіт! Радий нашому знайомству».

9. Запусти групу команд на виконання — підведи до будь-якої команди вказівник і двічі клацни ліву кнопку миші.

VI. РЕФЛЕКСІЯ. ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ УРОКУ

Рефлексія.

На уроці

- Я дізнався...
- Я навчився...
- Мені сподобалось...
- Я маю труднощі...
- Мій настрій...

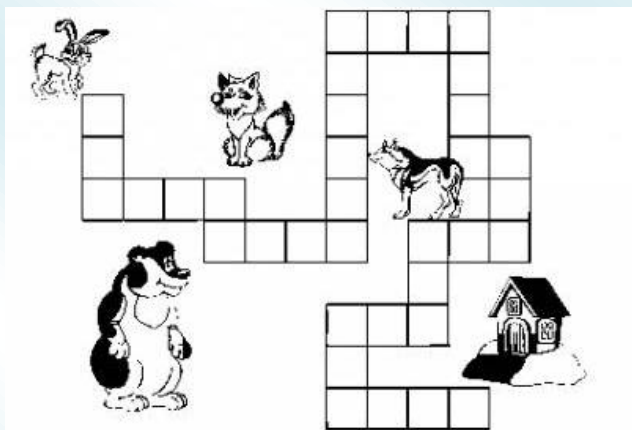
Фронтальне опитування

1. Що вам сподобалось на сьогоднішньому уроці?
2. Чи все вам було зрозуміло?
3. Що таке команда? Наведіть приклади команд.
4. Що таке виконавець?
5. Як звуть виконавця, з яким ми познайомились сьогодні на уроці?
6. Чи вміє він говорити?
7. Яким чином ви примусили Рудого кота говорити?

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

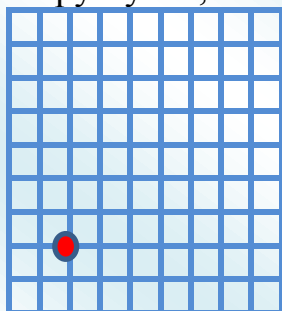
1. Опрацювати параграф підручника.
2. Вивчити основні поняття теми (словник).
3. Практичні завдання.

а) Допоможіть зайчикові дістатися хатки, оминувши хижаків. Складіть скорочено послідовність дій.



б) Нарисуйте фігуру за лініями клітинок за командами, починаючи з кружечка.

Команди: 1 клітинка навкіс праворуч-угору, 2 — вгору, 1 — ліворуч, 1 — навкіс ліворуч-угору, 1 — навкіс праворуч-угору, 1 — праворуч, 1 — угору, 1 — навкіс праворуч-угору, 1 — вниз, 1 — навкіс ліворуч-униз, 1 — праворуч, 1 — вгору, 1 навкіс праворуч-угору, 1 — вниз, 1 — навкіс ліворуч-униз, 2 вниз, 4 праворуч, 1 вгору, 1 — ліворуч, 3 — вниз, 1 навкіс ліворуч-униз, 1 ліворуч, 1 навкіс праворуч-угору, 2 ліворуч, 1 навкіс ліворуч-униз, 1 — ліворуч. Яка тваринка намальована?



в) Назвіть виконавців наступних видів роботи:

- ✓ прибирання сміття на подвір'ї,
- ✓ перевезення пасажирів,
- ✓ видача заробітної плати,
- ✓ прийом екзаменів,
- ✓ здача іспитів,
- ✓ навчання дітей в школі.

Спробуйте сформулювати систему команд виконавця для кожного з цих виконавців.