

Тема: Команди і виконавці. Система команд виконавця.

Мета: формувати предметні компетентності: формувати поняття команди і виконавця, поняття система команд виконавця;
розвивати ключові компетентності:

- спілкування рідною мовою;
- інформаційно-цифрова компетентність;
- уміння вчитися.

Тип уроку: засвоєння нових знань.

Обладнання: комп'ютери, підручники, зошити.

Програмне забезпечення: Google Chrome.

Хід уроку

I. Організаційний етап

- **Привітання з класом**

Доброго дня, діти.

Міні-інтерв'ю

(Вчитель пропонує відповісти на запитання, використовуючи лише прикметники).

- Яким був попередній урок? (важким, цікавим, корисним...)
- Якою була перерва? (веселою, короткою...)
- Із яким настроєм ви прийшли на урок? (веселим, сумним, гарним...)
- Якими ви будете на уроці? (Працьовитими, активними, організованими...)

- **Перевірка готовності до уроку.**

II. Актуалізація опорних знань

Гра «Доповни правило».

Повторення правил техніки безпеки та правил поведінки в комп'ютерному кабінеті.

1. Заходьте до комп'ютерного кабінету тільки з дозволу вчителя... (не поспішаючи, не торкаючись обладнання)
2. Не вмикайте та не... (вимикайте комп'ютери без дозволу вчителя).
3. Під час роботи не торкайтеся... (екрана й тильної сторони монітора).
4. Не піднімайтеся зі своїх місць... (коли до кабінету входить відвідувач).
5. Робоче місце... (має бути чистим).
6. Не торкайтеся з'єднувальних... (проводів та проводів живлення).
7. Ніколи не намагайтесь самостійно усунути... (несправності комп'ютера. У разі появи запаху горілого, самовільного вимикання апаратури, незвичних звуків негайно повідомте про це вчителя)

III. Мотивація навчальної діяльності. Оголошення теми і мети уроку.

Оголошення теми уроку.

На сьогоднішньому уроці, ви дізнаєтесь, як правильно давати команди комп'ютеру, познайомитесь з виконавцями та їх системами команд.

IV. Вивчення нового матеріалу.

Що таке команда? Хто може давати команди?

Які команди вам дає вчитель?

- Відкрийте підручник.
- Запишіть домашнє завдання у щоденник.
- Подивіться на дошку.

Отже, повідомлення, що спонукає до виконання певної дії, називається командою. Команда може подаватися спонукальними реченнями, звуковими і світловими сигналами, жестами, вибором команд меню, кнопок.

Той, хто виконує команди, називається виконавцем. Виконавцями можуть бути ті об'єкти живої або не живої природи котрі здатні розпізнати та виконати команду. Наприклад людина, тварина, автоматичний пристрій, зокрема комп'ютер.

Для кожного виконавця є команди, які він може виконати, і команди, які він виконати не може. Чи може виконати тренований собака наступні команди:

1. Лежати.
2. Сидіти.
3. Принеси.
4. Голос.

Але нажаль він ніколи не зможе допомогти нам вирішити ось такий приклад $(150-20)+354$. Як ми бачимо наш собака є виконавцем, але виконувати він може лише те, що в його силах та те що він може зрозуміти.

Отже, кожен виконавець має свої команди і може виконувати тільки їх. Команди, які може виконати виконавець, складають систему команд цього виконавця.

V. Закріплення нових знань та вмінь учнів.

Завдання 1. Визначте, які з наведених речень є командами і запишіть це у зошит.

- а) Зачини двері.
- б) Учора подивився цікавий кінофільм.
- в) Хочеш піти завтра на концерт?
- г) Відкрийте щоденники.
- д) Приходь завтра до мене на день народження.
- е) Як пройти на майдан Незалежності?
- є) Сьогодні схід Сонця відбувся о 6.32.

ж) Поясніть мені, будь ласка, цю задачу.

з) Учора була чудова сонячна погода.

и) Сьогодні твоя черга мити посуд.

Завдання 2. Складіть команди з поданих словосполучень.

- Цікавитися інформатикою.
- Розв'язувати задачу.
- Виконувати домашнє завдання.
- Поливати квіти.
- Мити руки.
- Шити одяг.

Завдання 3. Розподіли команди для кожного виконавця за такою таблицею:

Учень	Дресирований собака	Комп'ютер

Команди:

- ☐ Подивися на дошку.
- ☐ Сидіти.
- ☐ Запустити програму.
- ☐ Поруч.
- ☐ Відкрий підручник.
- ☐ Запиши в зошит.
- ☐ Зберегти файл.
- ☐ Послухай відповідь.
- ☐ Видали папку.

Завдання 3. Запишіть у зошит назви способів , якими подають команди на наведених малюнках:



Завдання 4. Працюємо у парі з однокласником. Запишіть кожен свою систему команд із чотирьох команд. Обмінуйтеся ними. По черзі дайте один одному команди і подивіться на результат їх виконання. Чи правильно виконали кожен з вас команди?

Практичні завдання. Працюємо з комп'ютером.

Підручник с.231 (Інформатика: підручник для 5 класу закладів загальної середньої освіти/ Й.Ривкінд, Т.Лисенко, Л.Чернікова, В.Шакотько. – К. «Генеза», 2022.- 313.)

Інструктаж з БЖД.

Виконання комплексу вправ для зняття зорової втоми.

1. Відкрийте сторінку в Інтернеті за посиланням:
<https://studio.code.org/s/course3/lessons/2/levels/1>
2. Роздивіться вікно середовища *Лабіринт*, ознайомтеся з системою команд виконавця *Зомбі*.
3. Виконайте завдання 1. Для цього
 1. Перетягніть три рази блок з командою *рухатись вперед* у Робочу область під блок *коли гра починається*.
 2. Виберіть кнопку *Запустити*.
 3. Якщо завдання виконано правильно, виберіть кнопку *Продовжити* у вікні *Вітання*. Інакше виберіть кнопку *Скидання* та повторно виконайте команди 1-2.
4. Виконайте завдання 2-4.
5. Закрийте вікно середовища *Лабіринт*.

VI. Домашнє завдання.

Опрацювати матеріал підручника та конспект уроку.

Підготувати невеликий текст з помилками з теми (одне означення) для проведення гри «Лови помилку».

VII. Підсумки уроку. Рефлексія.

Оцінювання роботи учнів.

- Що нового ви дізналися на уроці?
- Що найбільше сподобалося?
- Які виникли труднощі?