Урок. **Ігрові вправи з надання команд виконавцям у середовищах програмування**

**Мета:**

* ***навчальна***: навчити надавати команди виконавцю в середовищах програмування;
* ***розвивальна***: розвивати спостережливість, пам’ять, мовлення;
* ***виховна***: виховувати здатність орієнтуватися в інформаційному просторі.

**Тип уроку**: засвоєння нових знань, формування вмінь.

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

**Програмне забезпечення**: Сходинки до інформатики, Скарбниця знань, GCompris, Інформатика. 1-й рік навчання, браузер.

**Хід уроку**

**І. Організаційний етап**

Учитель:

Ось дзвінок сигнал нам дав.

Працювати час настав.

Тож і ми часу не гаймо,

Урок скоріше починаймо!

Діти, у нас на уроці присутні гості, тому поверніться до них, привітайтеся, подаруйте їм свої посмішки!

Діти: Ми раді вітати вас в нашій оселі, зичимо миру, здоров’я добра!

Учитель: А тепер сідайте, будь ласка. Подивіться мені в очі. Погляньмо один на одного, посміхнемося, подумки побажаємо добра, успіхів. Щоб наша праця була успішною слід дотримуватись таких правил, пригадаймо їх:

1. Правило піднятої руки.

2. Дружня співпраця у парах, групах.

3. Уважно слухати вчителя і учнів.

4. Активно і творчо працювати.

**Заповнення картки самооцінки «З яким настроєм я прийшов на урок…»**

1. Оголошення очікуваних результатів та поставлених завдань.

*Очікування результатів.*

Учні за допомогою сигнальних карток висловлюють свої думки, щодо того, що вони очікують від уроку.

Я сподіваюсь…

Я чекаю…

Я очікую…

2. Оголошення плану уроку

Тому сьогодні у нас такі завдання на уроці:

* Повторити вивчений матеріал Візьми яблуко
* Вивчити новий матеріал. Помий яблуко
* Виконати цікаві завдання. З’їж яблуко
* Провести фізкультхвилинку. Помий руки
* Виконати практичне завдання за комп’ютером. Викинь недогризок
* Підбити підсумки уроку. Знайди кошик для сміття

На дошці висять картки з планом уроку. Під час всього уроку виконане завдання створює команду, в кінці – створюється повний алгоритм дій «З’їсти яблуко».

**ІІ. Актуалізація опорних знань**

**Звернутись до плану уроку!!!**

Виправте помилку в послідовності дій.

1) піти в магазин;

2) оплатити вартість покупки;

3) принести хліб додому;

4) взяти гроші;

5) вибрати потрібні хлібобулочні вироби.

**Заповнення картки самооцінки «Повторив вивчений раніше матеріал…»**

**ІІІ. Мотивація навчальної діяльності**

2. Оголошення теми уроку

- Дітки, як ви гадаєте, що ми сьогодні робитимемо на уроці? (*відповіді дітей*)

- Сьогодні на уроці ми з вами закріпимо поняття «команда» та «виконавець команди», а також зробимо перші кроки до створення власних ігор, використовуючи команди виконавців у середовищі програмування.

**ІV. Вивчення нового матеріалу**

**Пояснення вчителя з елементами демонстрування презентації**

*(використовуються можливості локальної мережі кабінету)*

**Звернутись до плану уроку!!!**

**1.**

Сьогодні ми будемо розгадувати загадки.

Загадка - це короткий, поданий у прихованій формі опис предмета чи явища, який вимагає відгадки.

Спробуйте розгадати декілька загадок.

**1.** Скромний сірий колобок

Довгий, тонкий проводок

Зверху на коробці

Дві великі кнопки

В тебе є хороша книжка,

А в комп'ютера є ......(*мишка*)

**2.** Сотня клавіш, різні знаки

Спершу учні – небораки,

А тепер раз – два і готово

Відстукали слово.

Ось де пальцям фізкультура

І це все – ......(*клавіатура*)

***3.*** Ось на нім комп'ютер пише

І малює без зупинки

Найцікавіші картинки

А влаштовує цей хор

Чарівник наш - ......(*монітор*)

***4.*** Ось я кнопку натискаю

І папір вже заправляю.

Він друкує без зупинки

Вірші, пісні і картинки

І швидкий він, наче спринтер

Відгадайте, що це ...(*принтер*)

***5.*** І комп'ютери порою

Розмовляють між собою

А для цього їм потрібна

Річ відома не усім

До телефону підключай

І повідомлення приймай,

Адже мову ми ведем

Про зв'язок через .....(*модем*)

**2.**

Ти вже знаєш, що виконавцем послідовності дій може бути той, хто розуміє і може виконати кожну команду цієї послідовності дій. Є різні виконавці послідовностей дій.

**Розглянь малюнки. Назви виконавців. Наведи приклади команд для них.**



**Вправа «Сонечко» - міжпредметний зв'язок**

**З поданих речень, діти обирають ті, що є спонукальними.**

- Підійди до мене!

- Знайди малюнок в Інтернеті!

- Розв’яжи приклад!

- Вітаю з Днем народження!

**V. Засвоєння нових знань**

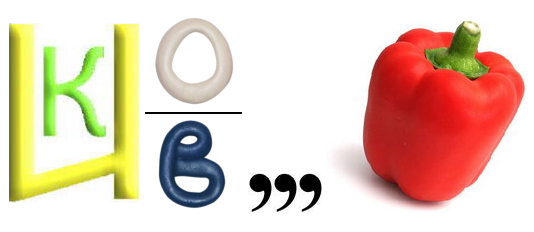
Одного виконавця від іншого відрізняє:

* список команд, які розуміє виконавець. Цей список називають **системою команд виконавця**.
* місце, де виконавець може виконувати команди алгоритму. Це місце називають **середовищем виконавця**.

Кожна послідовність дій складається для конкретного виконавця. Щоб скласти послідовність дій, необхідно спочатку визначити середовище та систему команд виконавця. А потім записати потрібні команди в певному порядку.

**Звернутись до плану уроку!!!**

**Розгадайте ребус**



**Загадка**

Привітанням журавля

Я пробуджую поля,

Наповняю ручаї

Та заквітчую гаї.

Кожен з вас мене впізна.

Відгадали? Я - …(*Весна*)

**Розглянь малюнок, ознайомся з таблицею. Склади для учня послідовність дій, результатом виконання яких є написання на дошці назви пори року.**



**(один учень спробує виконати цю команду, а всі інші виконують на картках)**

**Міжпредметний зв'язок**

Слова «встав, підійшов, взяв, написав, поклав, сів» відповідають на яке питання? Яка частина мови?

**Цікава інформація (резерв)**

А чи знаєш ти, що існують автомати, які продають олівці, цукерки, іграшки і навіть зубні щітки? Усі такі автоматичні пристрої працюють за певними послідовностями дій!

**Запитання і завдання**

1. Хто може бути виконавцем алгоритму?
2. Що таке система команд виконавця?
3. Що є середовищем виконавця Дельфін?

**Завдання (резерв)**



**Заповнення картки самооцінки «Я виконував завдання…»**

**VІ. Фізкультхвилинка**

**Звернутись до плану уроку!!!**

**Відео**

**VІІ. Формування вмінь та навичок**

**Звернутись до плану уроку!!!**

**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.*

**Практичне завдання**

Робота з комп’ютерною програмою, що передбачає створення алгоритму. Використання офіційного сайту з програмування (навчання дітей побудови алгоритмів, створення власних ігор) - <https://studio.code.org/s/course1/stage/1/puzzle/2>

**Релаксація**

*Гімнастика для очей*

Швидко покліпати очима, заплющити очі та посидіти спокійно, повільно рахуючи до 5. Повторити 4-5 разів.

**Заповнення картки самооцінки «Як я працював за комп’ютером…»**

**VIII. Підбиття підсумків уроку**

**Звернутись до плану уроку!!!**

1. **Заповнення картки самооцінки «Який настрій на кінець уроку…»**
2. **Учні складають алгоритм із команд «Яблуко».**
3. **Учні висловлюють думки, що їм сподобалось, дізнались на уроці за допомогою сигнальних карток на дошці.**

Всі ви, діти, молодці,

Гарно працювали!

Але дзвоник пролунав.

Він мені і вам сказав,

Що урок вже час кінчати,

Треба йти відпочивати.