

Вчитель: Дикун Оксана Євстафіївна

3 клас

Тема: Словесне подання алгоритмів.

Мета: Розширити знання учнів про алгоритми. Познайомити із словесним поданням алгоритмів. Формувати вміння складати алгоритми та виконувати їх.

Розвивати пам'ять, увагу, мислення, формувати вміння аналізувати інформацію.

Виховувати повагу до думки інших, інтерес до інформатики.

Обладнання: робочі зошити, підручники, комп'ютери, ПЗ Скарбниця знань, наочні матеріали.

Тип уроку: засвоєння нових знань, формування вмінь.

Хід уроку:

1. Організація класу
2. Актуалізація опорних знань
3. Мотивація навчальної діяльності
4. Вивчення нового матеріалу
5. Фізкультхвилинка
6. Застосування нових знань, формування вмінь
7. Робота за комп'ютером
8. Вправи для очей
9. Підсумок

1. Організація класу

Вітання з учнями.

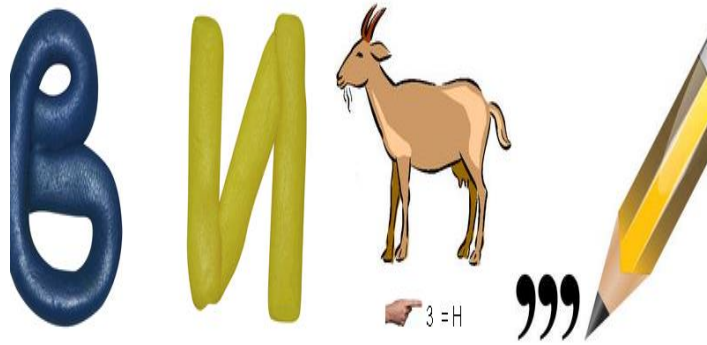
Діти, чи готові працювати? Тоді давайте візьмемо з собою на урок гарний настрій і посміхнемось один одному.

2. Актуалізація опорних знань

- Розгадайте ребус і поясніть значення цього слова.



Команда – це наказ, вказівка виконати певні дії.



Виконавець – це об’єкт, який виконує команди.

- Кого стосуються наступні команди? Хто може бути виконавцем?
Лежати, апорт, голос, сидіти (собака).
Відкрити графічний редактор, зберегти презентацію (комп’ютер).
Шикуйсь! Рівняйсь! Струнко! (люди).

3. Мотивація навчальної діяльності

Дітки, я для вас підготувала послідовність команд і хочу щоб ви їх виконали.
Хто мені допоможе?

- 1) Вийди до дошки.
- 2) Візьми зелену крейду.
- 3) Намалюй стеблинку волошки.
- 4) Намалюй серединку волошки.
- 5) Поклади зелену крейду.
- 6) Візьми синю крейду.
- 7) Намалюй пелюстки квітки.
- 8) Поклади синю крейду.

Що я для вас підготувала (*Алгоритм* — це послідовність команд)?

За допомогою чого я подавала команди (за допомогою слів)?

Отже, сьогодні з вами ми дізнаємось про те, як саме ми подаємо алгоритми використовуючи слова.

4. Вивчення нового матеріалу

Розповідь вчителя:

Люди, не звертаючи увагу, часто виконують різні алгоритми.

Алгоритм — це послідовність команд. Як ми знаємо алгоритми складаються з команд. Тому до алгоритму можуть входити тільки ті команди, які виконавець зможе виконати, тобто команди із системи команд цього виконавця. Команди алгоритму записують послідовно одна за одною. Для зручності команди нумерують.

Якщо команди подаються словами, а саме спонукальними реченнями, то такий спосіб називається **словесним**.

- Давайте ви зараз виконаєте алгоритм “Фізкультхвилинка” для цього вам необхідно виконувати мої команди, які я буду подавати словесним способом.

1. Встаньте!
2. Підніміть праву руку!
3. Підніміть ліву руку!
4. Опустіть обидві руки!
5. Присядьте!
6. Підніміться!
7. Піднятися на носочки!
8. Встати рівно!
9. Сісти тихо за парти!

• Діти, сподобалось вам виконувати алгоритм? Тоді працюймо далі На столах ви маєте аркуші паперу, ними ви зможете користуватися при виконанні наступного алгоритму, адже вам необхідно буде виконати певні обчислення:

1. До кількості літер українського алфавіту додайте кількість днів тижня
2. Відніміть кількість годин у добі
3. Поділіть на кількість складів у слові *книга*
4. Помножте на кількість пір року
 $(33+7-24):2*4=16:2*4=8*4=32$

5. Фізкультхвилинка

Раз! Два! Всі присіли.
 Потім вгору підлетіли.
 Три! Чотири! Нахилились,
 Із струмочка гарно вмились.
 П'ять! Шість! Усі веселі.
 Летимо на каруселі.
 Сім! Вісім! В поїзд сіли
 Ніжками затупотіли.
 Дев'ять! Десять! Відпочили
 І за парти дружно сіли.

6. Застосування нових знань, формування вмінь

Робота з підручником (с. 135):

Чи полюбляєте, ви, їсти морозиво? Давайте зараз попрацюємо з підручником. У нас є складений алгоритм “Морозиво”. Нам необхідно дізнатися які команди пропущено в даному алгоритмі.

Алгоритм “Морозиво”

1. (1) Піди на кухню.
2. (2) Візьми в холодильнику пачку морозива.
3. (4) Зніми з морозива обгортку.
4. (6) Викинь обгортку в кошик для сміття.

5. (7) Поклади на тарілку ложечку.

6. (8) Присип морозиво горішками.

Пропущені команди:

(3) Візьми тарілку.

(5) Поклади морозиво на тарілку.

Робота із зошитом(с. 52, завдання 1,2):

1. За другими літерами назв зображень склади слово(учні працюють ланцюжком).

Шафа — **А**

Олівець — **Л**

Огірок — **Г**

Молоток — **О**

Краб — **Р**

Мило — **И**

Стріла — **Т**

Змія — **М**

2. Серед дитячих іграшок також є виконавці. Запиши команди, які входять до їх системи команд (назва команди відповідає дії, яку виконавець може виконати).

Автомобіль — їхати, стояти, повертати.

Робот — виконувати дії.

Піаніно — грати.

3. Діти, ви любляєте ходити один до одного в гості? А давайте, складемо з вами алгоритм “Подарунок”. У нас є певні команди, нам потрібно тільки упорядкувати їх. Увага на дошку!

2. Обрати обгортковий папір.

5. Перевязати подарунок стрічкою .

3. Обгорнути подарунок.

1. Узяти подарунок.

4. Обрати стрічку.

7. Робота за комп’ютером

Повторення правил техніки безпеки:

- У кабінеті інформатики учень увімкнув комп’ютер і почав діставати зі свого портфеля обід, який потім з’їв.

Чи порушив він правила техніки безпеки? Якщо так, то як?

- Учениця помітила на уроці, що дівчинка Оленка взяла з собою на урок улюблені іграшки: ведмедя та ляльку – і посадила поруч з монітором.

Яке правило техніки безпеки порушила Оленка?

- На уроці неуважний учень заснув і ліг на клавіатуру. Потім він прокинувся, згадав про роботу.

Чи порушив він правила техніки безпеки?

Робота за комп'ютером:

Сьогодні ви працюватимете з програмою “Скарбниця знань”. Порядок вашої роботи поданий у вигляді алгоритму. Виконайте всі його кроки та просигналізуйте про завершення роботи підняттям руки.

- Завантаж програму “Скарбниця знань”
- Вибери 4 клас
- Вибери планету Алгоритми
- Вибери програму Порядок дій
- Прочитай перелік команд
- Розстав команди в потрібному порядку.
- Клацни по команді Готово
- За потреби виправ помилки
- Повтори дії 5-8 для завдань 2-6
- Просигналізуй про завершення роботи

8. Вправи для очей

Подивитись вправо, не повертаючи голови, і зафіксувати погляд на кілька секунд. Потім – вліво на кілька секунд і подивитись прямо. Спрямувати погляд угору на кілька секунд. Потім додолу, розслабивши м'язи очей, насамкінець – прямо перед собою. Повторити вправу 4 – 5 разів.

9. Підсумок

Гра “Так чи ні”

- Алгоритм – це послідовність команд. *(так)*
- Виконавцем завжди є той, хто склав алгоритм. *(ні)*
- Виконавцем може бути комп'ютер. *(так)*
- Один алгоритм можна виконати декілька разів. *(так)*
- Команди подаються розповідними реченнями. *(ні)*
- Команди алгоритму нумерують. *(так)*