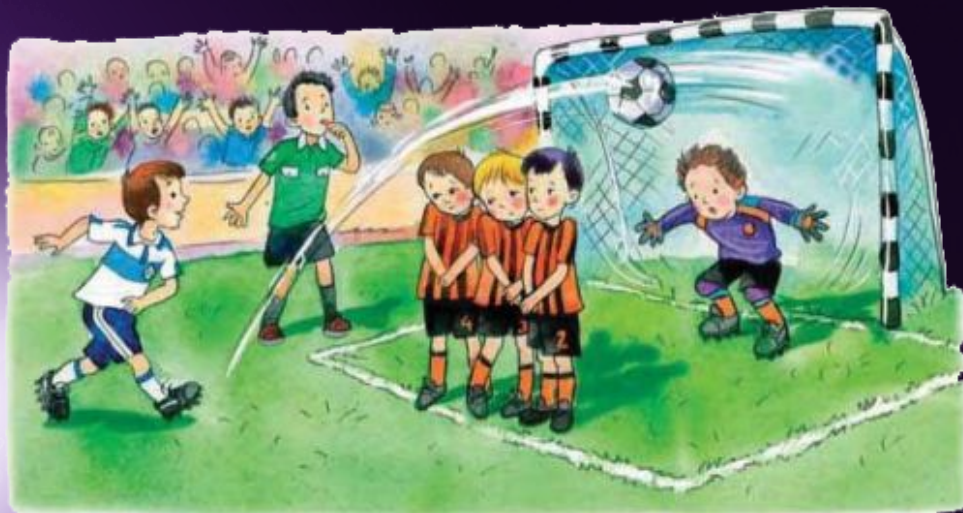


# Сходи́нки до інформатики 2 клас

## Урок 20

# Команди і виконавці. Система команд виконавця.



# Пригадаймо:

- Яке речення називається спонукальним?
- Що таке команда?
- З якою новою програмою ми познайомилися на попередньому уроці?



# Яке з поданих речень є спонукальним?

1. Споконвіку українці любили калину.
2. Яку рослину любили українці споконвіку?
3. Саджайте калину коло хат!
4. Ах, яка чудова наша країна!



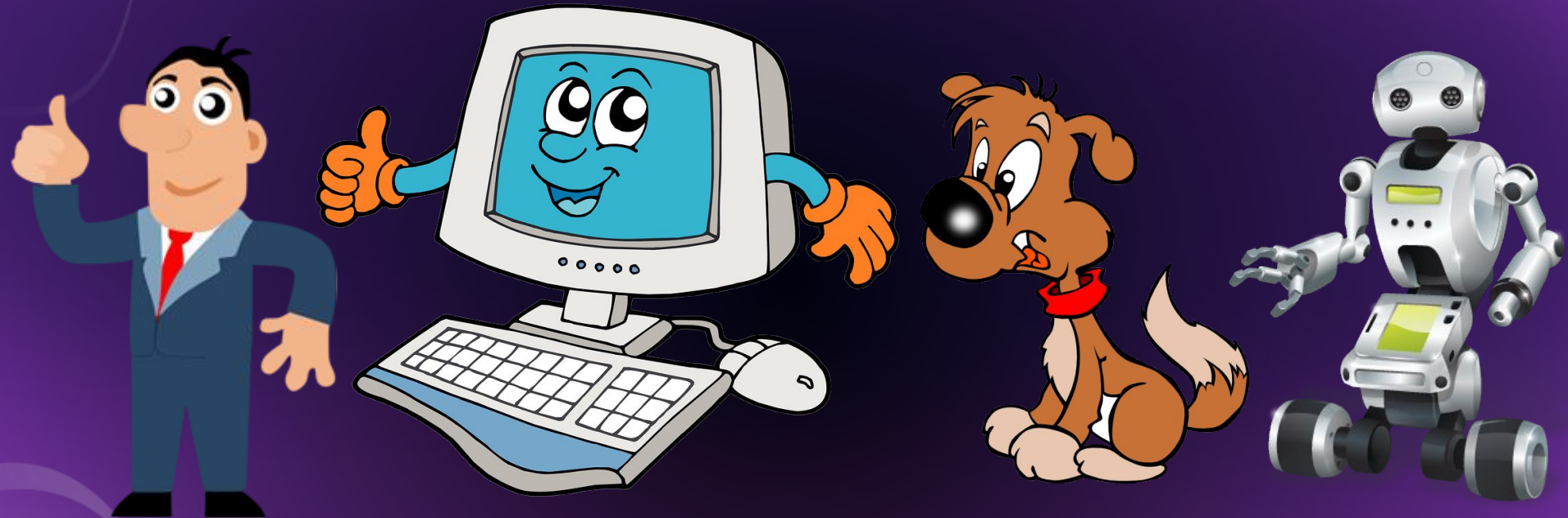
# Команда – це чіткий і короткий наказ

- Не розмовляй.
- Запиши завдання в зошит.
- Віра!

**Чи всі команди ви можете  
виконати? Чому?**

# Виконавцем команд

є той, хто розуміє і може виконати ці команди



# Хто з виконавців може виконати наведені команди?

Прибери у кімнаті

$4 + 3 = ?$

Но! Но!



# Фізхвилінка

Буратіно потягнувся,  
Раз нагнувся, два нагнувся.  
Руки в сторони розвів —  
Мабуть, ключик загубив.  
А щоб ключик відшукати.  
Треба нам навшпиньки стати.



# Робота за комп'ютером







Сьогодні ми навчимо виконавця Рудого кота змінювати свій розмір. Для цього використувуй команду:

змінити розмір на 15

1. Запусти на виконання програму Scratch.
2. Вибери у лівій частині вікна кнопку **Вигляд**.
3. Перетягни команду **змінити розмір на** в центральну частину вікна.
4. Введи у команді **змінити розмір на** нове значення, наприклад 15.

змінити розмір на 15

змінити розмір на 50

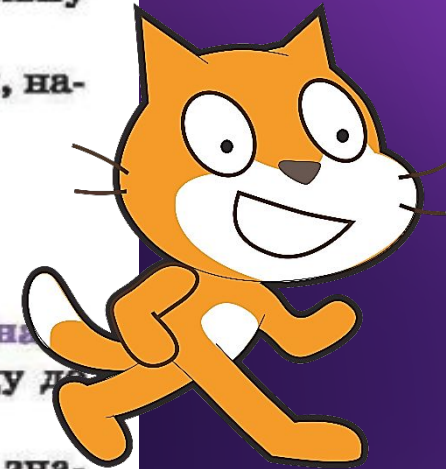
5. Перетягни ще одну команду **змінити розмір на** в центральну частину вікна та приєднай команду до попередньої.
6. Введи у другій команді **змінити розмір на** нове значення, наприклад 50.
7. Перетягни команду **подумати** в центральну частину вікна.
8. Зміни в команді **подумати** слово «Хм...» на слово «Росту».

подумати Росту

змінити розмір на 15

змінити розмір на 50

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



# Дайте відповідь:

1. Що ви дізнались на сьогоднішньому уроці?
2. Що вам сподобалось?
3. Чи навчилися ви змінювати розміри Рудого кота?
4. Хто може бути виконавцем алгоритму?
5. Що таке система команд виконавця?
6. Яка команда змінює розмір виконавця?
7. Як можна змінити місце розташування виконавця?