

Тема. Розв'язування задач у середовищі програмування для дітей

Очікувані результати заняття:

- 4 ІФО 2-2.1-3 розпізнає алгоритмічну і неалгоритмічну послідовність дій і наслідки порушення логіки подій
- 4 ІФО 2-2.1-5 формулює логічні висловлювання з конструкціями «не», «і», «або»
- 4 ІФО 2-2.1-6 розпізнає послідовність повторюваних дій та замінює їх алгоритмічною конструкцією циклу

Пригадайте

Виконайте вправу та пригадайте об'єкти середовища Скретч:

<http://learningapps.org/watch?v=po8oxdusn17>



Пригадуємо вивчене:

- Чіткі накази виконати певні дії називаються **командами**.
- Послідовність команд називають **алгоритмом**.
- Той, хто виконує команди називається **виконавцем**.
- Набір команд називається **системою команд виконавця**.

Будь-який алгоритм, від найпростішого до найскладнішого, можна скласти за допомогою трьох базових алгоритмічних структур:



Відпочиньте, зробіть зарядку

<https://www.youtube.com/watch?v=W2fHg0qGI14>

Виконайте завдання на вибір

Завдання 1 Проєкт "Баскетбол"

1. Перегляньте презентацію: <https://drive.google.com/file/d/1OxaLXofDc-AWIy1OjKGEz1s25knYOpkR/view>
2. Перейдіть до заготовки для проєкту: <https://scratch.mit.edu/projects/470512511/editor/>
3. Додайте код для м'яча, як показано у презентації.

4. Виконайте проєкт, натиснувши на прапорець.

Завдання 2

Виконайте вправи:

- <https://pilasbloques.rozh2sch.org.ua/#/desafio/232>
- <https://pilasbloques.rozh2sch.org.ua/#/desafio/250>
- <https://pilasbloques.rozh2sch.org.ua/#/desafio/10>

Завдання 3

Створіть проєкт за власною фантазією у середовищі <https://ide.mblock.cc/#/>

Джерело
[Дистосвіта](#)