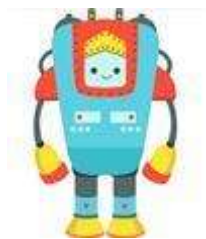


Тема. Пошук пропущених дій в знайомій послідовності**Очікувані результати навчання:**

- створює просту програму в навчальному середовищі на основі наданого алгоритму та налагоджує її [4 ІФО 2-2.2-1];
- визначає блоки команд, за допомогою яких можна розв'язати задачу [4 ІФО 2-2.3-1];
- укладає блоки команд у правильному порядку для розв'язання задачі [4 ІФО 2-2.3-2];

Опрацюйте інформацію:

Роботи діють, виконуючи послідовні команди — алгоритми.

Створювати алгоритм складно й відповідально! Іноді на уроках математики, української мови тощо під час розв'язання різноманітних завдань ти можеш припуститися помилок. Важливо завжди робити все уважно і перевіряти себе, а ще — вміти виправляти власні помилки. Під час написання програм ці навички дуже потрібні.



Однією із властивостей алгоритмів є правильність і точність команд.

Поміркуйте, що в поданому алгоритмі не так, та пронумеруйте правильний порядок дій

☐ Алгоритм походу до магазину

- ☐ Повернутися додому
- ☐ Дійти до магазину
- ☐ Взяти гроші і список продуктів
- ☐ Зайти і покласти продукти в кошик
- ☐ Розрахуватися за придбані продукти

У навчальних середовищах складання алгоритмів для виконавця добирають **набір команд** для отримання очікуваного результату. Для перевірки правильності алгоритму його запускають на виконання в цьому середовищі.

Якщо алгоритм складено неправильно, то на екрані з'явиться повідомлення про помилку або жодна дія не відбуватиметься.

Необхідно знайти й виправити помилку, після чого знову виконати алгоритм.



Виправити програму — означає видалити, додати або замінити деякі команди так, щоб вона запрацювала правильно.

Як можна виправити програму?

1. Відшукай неправильну команду.
2. Видали неправильну команду з програми.
3. Додай правильну команду та приєднай її до алгоритму.

Відпочиньте, зробіть зарядку:

<https://www.youtube.com/watch?v=dOnDFDJA9D4>

Перегляньте презентацію за посиланням нижче:

https://drive.google.com/file/d/1fRYZAKGTVQ7KSRLa3Cobv7_1Go7tarmK/view

Виконайте завдання:

Спробуємо "оживити" динозаврів у проекті в середовищі Scratch.



1. Відкрийте Скретч-онлайн за посиланням:
<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>
2. Відкрийте відео: https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=s6RD-T00V4w
3. Спробуйте відтворити всі дії, які відображені у відео.