

Тема. Запитуйте - відповімо

Очікувані результати заняття

після цього заняття потрібно вміти:

- наводити приклад задачі, вхідних даних та результату;
- складати скретч-проекти з використанням команди для введення даних.

Поміркуйте

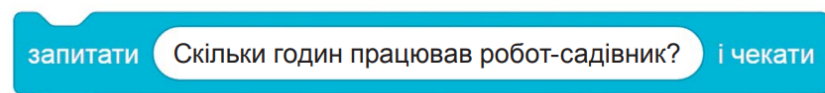
Хто такий програміст? Чиї завдання він виконує?

Ознайомтеся з інформацією

Коли програмістам замовляють розроблення нової програми, вони намагаються передбачити її рішення для будь-яких даних.

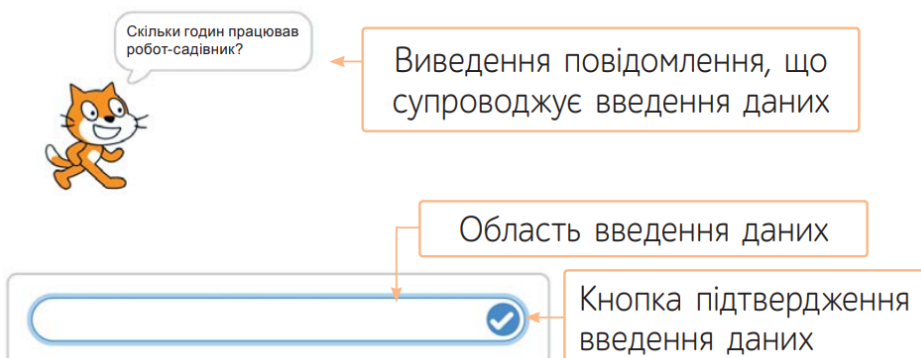
Команда «Запитати ... і чекати» із блакитного сектора виводить повідомлення, яке вказане в конструкції команди, й чекає відповіді користувача проєкту.

Наприклад, блок-команди з уведеним запитанням.



Повідомлення, що роз'яснює дані, які необхідно ввести

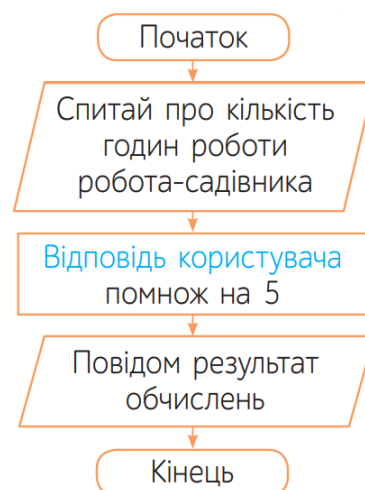
Виконання команди:



Результат: **відповідь 5** (результат уведення даних буде виведено на сцену, якщо встановити прапорець біля команди)

☒ **відповідь**

Використати введені дані можна за допомогою блока **відповідь**. Цей блок можна вбудовувати в конструкції з блоків зеленого сектора та використовувати для складання умов, виведення повідомлень та інших дій.



Робота з підручником

Виконайте усно завдання №1 на с.110

Хвилинка відпочинку

- Підійдіть до вікна.
- Порахуйте дерева, які видно з вікна.
- Пройдіть кількість кроків, рівну кількості дерев стільки разів, щоб дістатися робочого місця.

Завдання на комп'ютері

Виконайте завдання №4,5 на с.111 підручника. Відкрийте середовище [Скретч-онлайн](#) та реалізуйте проекти до цих завдань.

Джерело

Інформатика. 4 клас/ О. В. Коршунова. – К.: Освіта, 2021