АКТУАЛІЗАЦІЯ СФОРМОВАНИХ У ТРЕТЬОМУ КЛАСІ ЗНАНЬ ПРО АЛГОРИТМИ, ВИДИ АЛГОРИТМІВ, СЕРЕДОВИЩЕ ПРОГРАМУВАННЯ

1. Пригадай.

АЛГОРИТМ — скінченна послідовність команд для виконання виконавцем певного завдання.

БЛОК-СХЕМА — графічне зображення алгоритму за допомогою фігур, де послідовність позначена стрілками.

ВИКОНАВЕЦЬ — об'єкт, що виконує команди алгоритму.

СКРЕТЧ — середовище програмування.

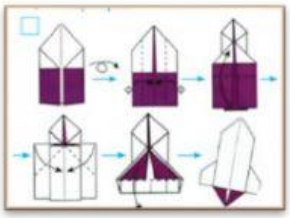
2. Пригадай. Способи подання алгоритмів

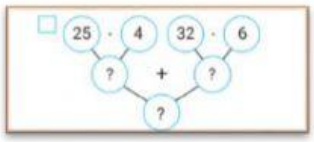
СЛОВЕСНИЙ

Алгоритм створення проєкту в середовищі Scratch

1. Відкрий програму.
2. Обери виконавців.
3. Сплануй події, які відбуватимуться на сцені.
4. Добери команди, склади алгоритм.
5. Запусти проєкт, виправ помилки.

ГРАФІЧНИЙ





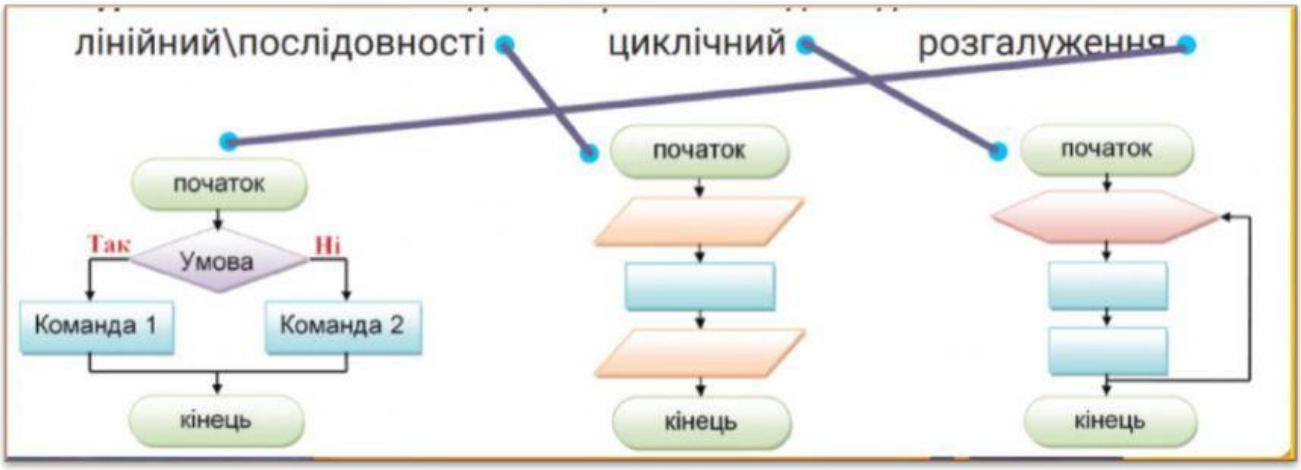
ПРОГРАМНИЙ

```
<html>
 <head>
   <title>Моя вебсторінка</title>
 </head>
 <body>
  <h1>Заголовок</h1>
    <p>перший абзац</p>
 </body>
</html>
```

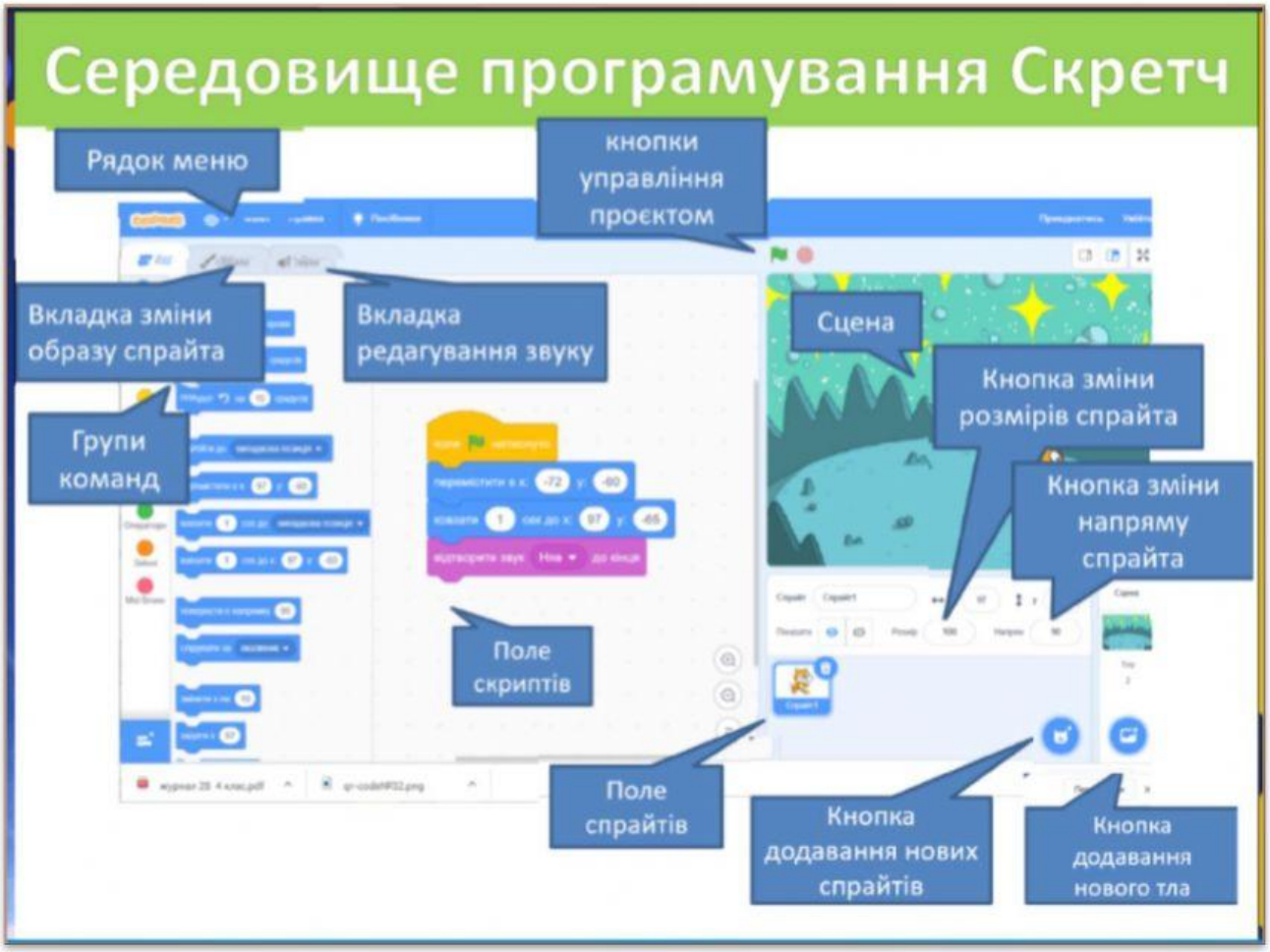
3. Пригадай. Графічний спосіб подання алгоритму у вигляді блок-схеми.

LIVEWORKSHEETS

4. **Пригадай.** Види алгоритмів, які подаються за допомогою блок-схеми.



5. **Пригадай** будову вікна середовища програмування СКРЕТЧ



LIVEWORKSHEETS

6. **Виконай** завдання від лаксиків

5. ***З'єднай*** *скрипти зі словесним описом події.* ***Запиши*** *вид поданих алгоритмів.*

Спрайт обійшов по колу.

Спрайт підійшов, подумав і повернувся назад.

LIVEWORKSHEETS