



АЛГОРИТМИ ТА ВИКОНАВЦІ.

Повторення правил поведження у кабінеті інформатики





НЕ можна
заходити
в кабінет
інформатики
без дозволу
вчителя!





НЕ можна
заходити
в кабінет
інформатики
з їжею!





В кабінеті
інформатики
НЕ можна
бігати
та стрибати!





НЕ можна
заходити
в кабінет
інформатики
з брудними
руками!



Розминка



Може він порахувати,
Може він пісні співати,
Малювати і писати,
Помилки перевіряти.
Може він листа прийняти,
З другом швидко нас зв'язати,
Він багато чого може
І завжди нам допоможе!

КОМП'ЮТЕР



Скромний сірий колобок
Довгий, тонкий проводок
Зверху на коробці
Дві великі кнопки
В тебе є хороша книжка,
А в комп'ютера є

МИШКА



Є багато різних кнопок
І струнка статура.
Відгадайте, діти, що це?
Це...

КЛАВІАТУРА



Ось на нім комп'ютер пише
І малює без зупинки
Найцікавіші картинки
А влаштовує цей хор
Чарівник наш —

МОНІТОР



Ось я кнопку натискаю
І папір вже заправляю.
Він друкує без зупинки
Вірші, пісні і картинки
І швидкий він, наче спринтер
Відгадайте, що це ...

ПРИНТЕР



ДАВАЙТЕ ПРИГАДАЄМО

1. З кількох частин складається адреса електронної скриньки?

2. Які ви знаєте інтернет браузерери?



3. Для чого призначена електронна пошта?



АЛ



,



М

Алгоритм



Тема уроку :

Алгоритми і виконавці



Алгоритм «Будова слова»



Графічне подання алгоритму називають **блок-схемою алгоритму.**

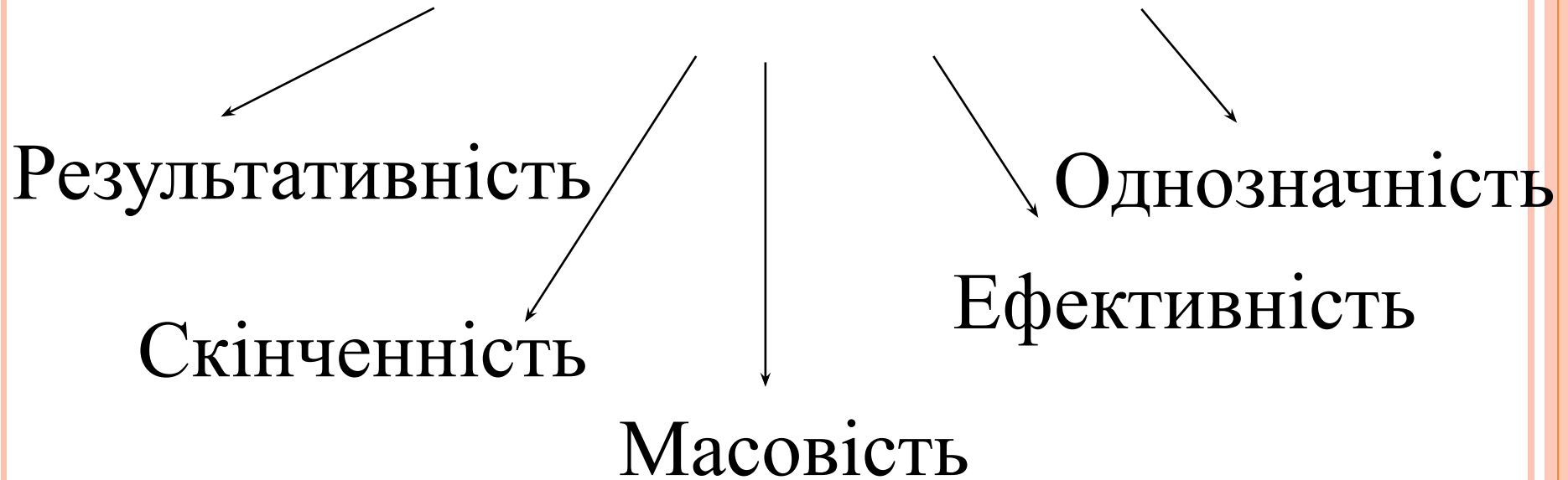


ГРА «ЗБЕРИСЯ ДО ШКОЛИ»

- Умитися,
 - Одягнутися,
 - Поснідати,
 - Зробити зарядку,
 - Прокинутися,
 - Піти до школи.
1. Прокинутися,
 2. Умитися,
 3. Зробити зарядку,
 4. Поснідати,
 5. Одягнутися,
 6. Піти до школи.



Властивості алгоритму



РОБОТА В ЗОШИТІ

с. 42



Фізкультхвилинка



Як тополі підростаєм.

Спинку рівненько
тримаєм.

Руки вгору підняли
І рахуємо “Раз – два –
три”.

Тихо-тихо опускаєм.
І поприсідаєм.

Руки швидко ми потремо
І у боки їх візьмемо.

Нахилились вправо –
вліво.

Ми сидітимем красиво.



Скарбниця знань





Меню



Логіка



Масиви



Алгоритми



Повторення

АЛГОРИТМИ

Порядок дій

Вибір алгоритму для ряду чисел 1

Вибір алгоритму для ряду чисел 2

Складання блок-схеми

Складання прикладу

Розгалуження

Виконавець «Їжачок»



МЕНЮ

Завдання №1

Як пришити гудзик?

Зробити вузлик на кінці нитки

Утягнути нитку в голку

Відмотати від катушки нитку і відрізати

Пришити гудзик

Узяти гудзик

Узяти голку

1

2

3

4

5

6

Очистити

Упорядкуйте дії алгоритму

МЕНЮ

НАЗАД

Помилки:

0

Пропустити

ГОТОВО

Завдання №1

Як пришити гудзик?

Правильно!

ОК

1 Відмотати від катушки нитку і відрізати

нитку

вкласти нитку в голку

зробити вузлик на кінці нитки

пришити гудзик

6 Пришити гудзик

Очистити

Упорядкуйте дії алгоритму

МЕНЮ

НАЗАД

Помилки:

0

Пропустити

Готово

Завдання №2

Як виконати домашнє завдання?

Сісти до столу

Скласти шкільні речі у портфель

Розгорнути зошит і підручник

Дістати щоденник, підручник, зошит

Прочитати завдання у щоденнику

Виконати завдання

1

2

3

4

5

6

Очистити

Упорядкуйте дії алгоритму

МЕНЮ

НАЗАД

Помилки:

0

Пропустити

ГОТОВО

Правила роботи за комп'ютером











Шия пряма

Центр монітора
на рівні очей

50–60 см

Клавіатура на
рівні ліктів

Стопи на
підлозі



Робота за комп'ютером



Релаксація



Підсумок:

1. *Що таке команда?*
2. *Наведіть приклади команд.*
3. *Хто такий виконавець?*



МОЇ ВРАЖЕННЯ

Я тепер знаю ...

Я вмію ...

Мені цікаво було ...

Мені сподобалось ...



ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

ЗОШИТ ст. 43 №5, №6

