**3 клас**

**Тема уроку «Алгоритми у навчанні. Складання алгоритмів для виконавців»**

**Теоретична частина**

Створення у скретч алгоритму називається проектом.

Складати алгоритм можна не тільки для Рудого кота, а й для інших виконавців.

Різних виконавців можна знайти в папка Animals-тварини, Fantasy-фантастичні тварини, people -люди, things -речі, transportion-транспорт.

Щоб розмістити нового виконавця на сцені потрібно:

1. Вибрати кнопку «вибрати новий об’єкт з файлу», відкриється вікно із заголовком Новий виконавець.

2. У вікні Новий виконавець спочатку відкрий папку Образи, а потім папку з виконавцями.

3. Виберіть потрібний та натисніть папку Гаразд..

**Практична частина**

1. Запустити на виконання прогруму Скретч.
2. Розмістити на сцені нового виконавця.
3. Вибери кнопку «Вибрати новий об’єкт (спрайт) із файлу. У вікні новий виконавець спочатку відкрий папку «Образи» , а потім папку «Animals». Перегляньте виконавців у папці «Animals», знайди Піфа та натисни кнопку «Гаразд».
4.Скласти алгоритм для Піфа, виконавши який він переміститься на 40 кроків.

Результати відправити на e-mail: **firstschool1227@gmail.com** (в темі вказати прізвище, предмет та клас).

**Тема уроку «Алгоритми у нашому житті. Складання алгоритмів для виконавців»**

**Теоретична частина**

Створення у скретч алгоритму називається проектом.

Складати алгоритм можна не тільки для Рудого кота, а й для інших виконавців.

Різних виконавців можна знайти в папка Animals-тварини, Fantasy-фантастичні тварини, people -люди, things -речі, transportion-транспорт.

Щоб розмістити нового виконавця на сцені потрібно:

1. Вибрати кнопку «вибрати новий об’єкт з файлу», відкриється вікно із заголовком Новий виконавець.

2. У вікні Новий виконавець спочатку відкрий папку Образи, а потім папку з виконавцями.

3. Виберіть потрібний та натисніть папку Гаразд..

**Практична частина**

1. Запустити на виконання прогруму Скретч.
2. Розмістити на сцені нового виконавця.
3. Вибери кнопку «Вибрати новий об’єкт (спрайт) із файлу. У вікні новий виконавець спочатку відкрий папку «Образи» , а потім папку «Animals». Перегляньте виконавців у папці «Animals», знайди Піфа та натисни кнопку «Гаразд».
4.Скласти алгоритм для Піфа, виконавши який він переміститься на 30 кроків і повернеться на 90 градусів.

Результати відправити на e-mail: **firstschool1227@gmail.com** (в темі вказати прізвище, предмет та клас).