

Опрацювати параграф 16. Визначені цикли (сторінка 130–133)

Посилання на підручник:

https://step.org.ua/webpub/downloads/book/inform_5.pdf

Виконати завдання в середовищі Code:

<https://studio.code.org/s/course3>

3. Художник

Курс 3

Курс 3 розроблено для учнів, котрі опанували Курс 2. Учні глибше розглянуть ті поняття програмування, з якими ознайомились у попередніх курсах, щоб розробляти гнучкіші рішення для складніших задач. До кінця навчання учні створюють інтерактивні історії та ігри, якими зможуть поділитися з іншими. Рекомендується для 4-5 класів.



[Спробувати](#) [Отримати допомогу](#)

Назва уроку	Прогрес
1. Обчислювальне мислення	Безмашинна вправа 1 2
2. Лабіринт	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
3. Художник	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

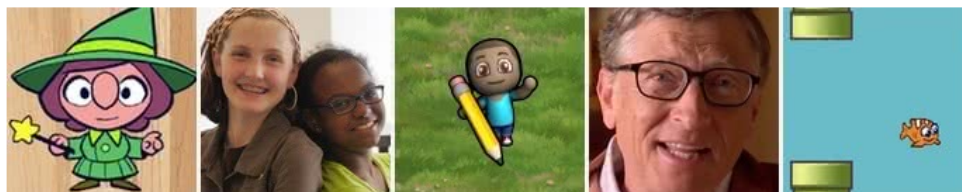
<https://studio.code.org/s/course2>

7. Художник: цикли

8. Бджілка: цикли

Курс 2

Курс 2 розроблено для учнів, котрі вміють читати, але не мають попереднього досвіду програмування. Протягом навчання учні створюватимуть програми для розв'язування задач та розроблятимуть інтерактивні ігри чи історії, якими зможуть поділитися з іншими. Рекомендується для 2-5 класів.



Спробувати

Отримати допомогу

Назва уроку	Прогрес
1. Програмування по клітинках	Безмашинна вправа 1 2
2. Життєві алгоритми: Паперові лі...	Безмашинна вправа 1 2
3. Лабіринт: послідовність	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
4. Художник: послідовність	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
5. Економія на повторях	Безмашинна вправа 1
6. Лабіринт: цикли	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
7. Художник: цикли	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
8. Бджілка: цикли	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Термін виконання: до 29 березня 2020 року