

Опрацювати параграф 17. Алгоритмічна структура галуження
(сторінка 134–140)

Посилання на підручник:

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

Виконати завдання в середовищі Blockly:

<https://blockly.games/?lang=ru>

Пташка: Завдання 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Прямі посилання на завдання:

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=1>

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=2>

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=3>

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=4>

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=5>

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=6>

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=7>

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=8>

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=9>

<https://blockly.games/bird?lang=uk&level=10>

Виконати завдання в середовищі Code:

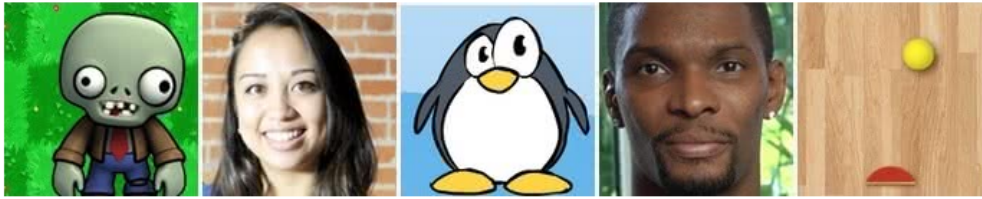
<https://studio.code.org/s/course3>

7. Бджілка – умови

8. Лабіринт – умови

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 створять 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
4. Функції для блискіток	Безмашинна вправа 1 2
5. Художник - функції	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6. Бджілка - функції	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
7. Бджілка - умови	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
8. Лабіринт - умови	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Термін виконання: до 12 квітня 2020 року