***Понятие алгоритма. Свойства. Виды*.**

(Повторение основных понятий, закрепление материала)

Добрый день, ребята! На прошлом занятии мы познакомились с понятием «алгоритм» и программой «Пиктомир», в которой вы выполняли задания с базового уровня. Возникли вопросы, а как выполнить то или иное задание. Давайте разберем раздел программы «Мир с базовыми заданиями» и попытаемся вместе понять, по какой траектории движется Вертун, определить и составить алгоритм действий-команд.

2. **Ход занятия**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Последовательность**  **выполнения работ** | **Графическое изображение** | **Инструменты, приспособления, материалы, сервисы** |
| 1 | Открываем программу «Пиктомир» по ссылке <https://piktomir.ru/download/> . | **Программа «ПиктоМир»** | Компьютер, ноутбук  https://piktomir.ru/download/ |
| **2** | Заходим в окно «Базовый уровень»  <https://piktomir.ru/download/> |  |  |
| 3 | В присланных ответах вызвали трудности задания с № 8 по 13.  Педагог обращается к детям, кто хотел бы прокомментировать решение?  (Прислали ответы: Вождаев Мирон, Конгро Влад, Конгро Вика, Сероглазов Максим, Карболин Дима, Фадеев Толя). | C:\Users\Пользователь\Downloads\IMG_7352.JPG |  |
| 4. | Выполняем задания № 9-12.  Дети понимают руку и показывают выполненные задания, объясняют найденное решение. | C:\Users\Пользователь\Downloads\IMG_7353.JPGC:\Users\Пользователь\Downloads\IMG_7076.JPG  **C:\Users\Пользователь\Downloads\IMG_7075.JPGC:\Users\Пользователь\Downloads\IMG_7074.JPG** |  |
| 5. | Ребята, вы наверняка дома посмотрели и другие интересные задания в программе «ПМ».  1. Предлагаю выбрать задание в  разных разделов базового уровня и выполнить, например:  р. «Алгоритмика»,  21 игра, зад. **№ 4 с *тягуном;*** объяснить алгоритм.  2. р. «Весь Пиктомир» **1игра, з. № 4;** объяснить алгоритм движений исполнителя. | **C:\Users\Пользователь\Downloads\IMG_7399.JPG**  **C:\Users\Пользователь\Downloads\IMG_7397.JPG** |  |
| 6 | В следующем этапе занятия предлагаю вам выбрать любого героя «Пиктомира» и собрать из деталей лего свой алгоритм движений, используя пройденные задания или нарисовать на бумаге, также можно выполнить аппликацию, например. | C:\Users\Пользователь\Downloads\IMG_7398.JPG  C:\Users\Пользователь\Downloads\IMG_7400.JPG  **Алгоритмика(буковки). Игра 9, зад.1. Это буква «П» . Алгоритм:** | Фото готового задания в группу WhatsApp. |
| 7. | В заключение, ребята посмотрите видеоролик с презентацией программы, с которой мы познакомимся на следующем занятии. | Демонстрация видеоролика о программе  **code.org**. | Сетевой ресурс  **code.org**. |

**8.** Обратная связь с педагогом.

Рефлексия: Ребята, хочу узнать у вас, как прошло занятие, все ли получилось, и было ли вам интересно?

**6**. В заключение хочу поблагодарить вас за работу и прошу выполнить оставшиеся задания, сделать фотографию экрана и отправить в группу на WhatsApp.