**Дзяржаўная ўстанова адукацыі**

**“Заастравецкая сярэдняя школа Клецкага раёна”**

**Настаўнік інфарматыкі**

Курловіч М. В.



**Тэма:** Знаёмства з выканаўцам Чарцёжнік

**Тып урока:** урок вывучэнне новага матэрыялу

**Мэта:** фарміраванне лагічнага і алгарытмічнага мыслення; фарміраванне ўяўлення пра алгарытм і яго выканаўцу, спосабы запісу алгарытмаў, сістэму каманд выканаўцы; развіццё лагічнага і алгарытмічнага мыслення; фарміраванне ўмення састаўляць і рэалізоўвацьалгарытмы на мове праграмавання, уменняў стварэння, наладкі і тэсціравання праграмы на мове праграмавання.

**Ход урока**

**1.Арганізацыйны момант:**

Прывітанне. Праверка гатоўнасці вучняў да ўрока.

**2.Актуалізацыя ведаў:**

1. Што такое алгарыт? *(зразумелая і канчатковая паслядоўнасць дакладных дзеянняў (каманд), фармальнае выкананне якіх дазваляе атрымаць рашэнне пастаўленай задачы.)*

2. Што такое выканаўца алгарытму? *(чалавек (група людзей) або тэхнічнае прылада (робат, камп’ютар), якія разумеюць каманды алгарытму і ўмеюць правільна іх выконваць)*

3. Назавіце спосабы запісу алгарытмаў? *(слоўнае апісанне, блок-схема, праграма)*

4. Пералічыце графічныя элементы блок-схем? *(Блок пачатку;Блок канца; Блок ўводу-вываду; Блок дзеянняў; Блок разгалінаваная)*

5. Тыпы алгарытмічных структур? *(Паслядоўнасць; Галінаванне; Цыкл)*

**3. Вывучэнне новага матэрыялу:**

**Выканаўца Чарцёжнік** прызначаны для пабудовы малюнкаў і чарцяжоў на плоскасці з каардынатамі. Выканаўца Чарцёжнік мае пяро, якое ён можа падымаць, апускаць і перамяшчаць. Пры перамяшчэнні апушчанага пяра за ім застаецца след.

Выканаўца Чарцёжнік малюецца маленькім квадратам. Адрэзкі, якія трэба **намаляваць** выканаўцу, малююцца **чырвоным колерам**, адрэзкі, **намаляваныя** выканаўцам Чарцёжнік, - **сінім колерам**. Калі пяро апушчана, выканаўца Чарцёжнік малюецца квадратам меншага памеру.

Асяроддзе пражывання выканаўцы Чарцёжнік - **каардынатная плоскасць.**

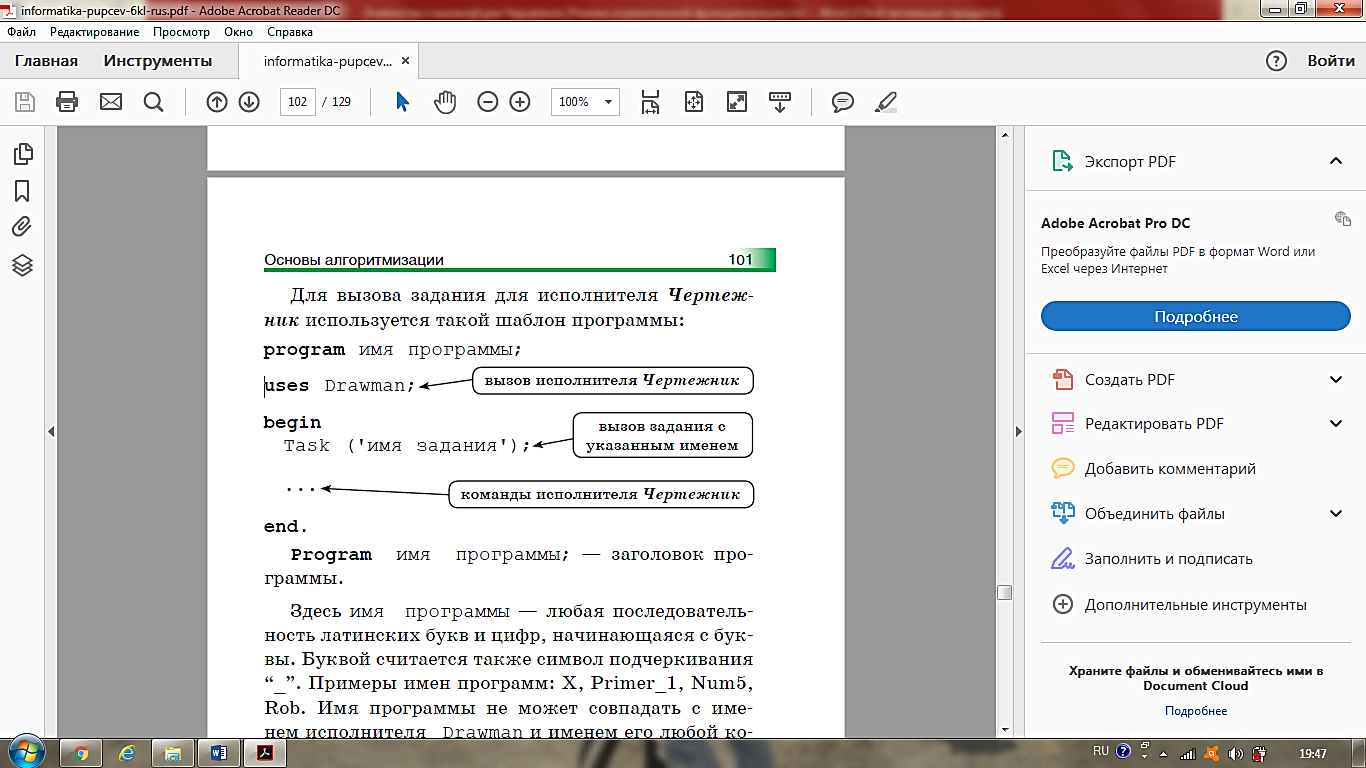
**Асноўныя каманды выканаўцы Чарцёжнік:**

ToPoint (x, y) - перамясціць пяро выканаўцы Чарцёжнік у пункт (x, y);

PenUp - падняць пяро выканаўцы Чарцёжнік;

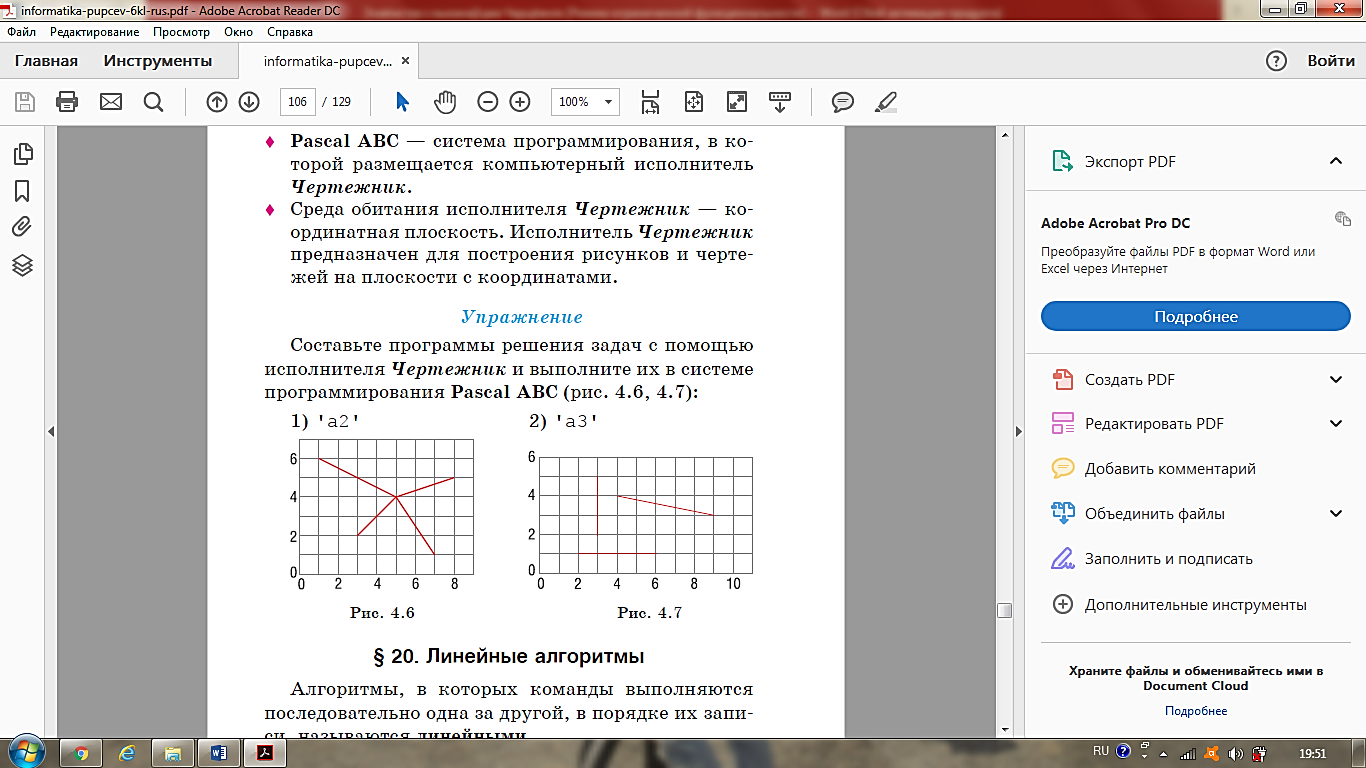
PenDown - апусціць пяро выканаўцы Чарцёжнік.

Для выкліку заданні для выканаўцы Чарцёжнік выкарыстоўваецца такі шаблон праграмы:



**4. Фізкультхвілінка:**

**5. Замацаванне вывучанага матэрыялу:**



**6. Падвядзенне вынікаў урока:**

1. Назавіце спосабы запіса алгарытмаў?

2. Што такое выканаўца алгарытму?

**7. Рэфлексія.**