

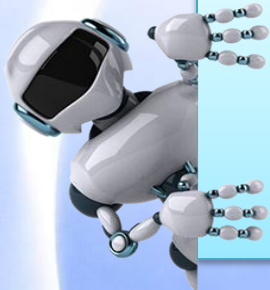
# Линейный алгоритм

- **Алгоритм** – это последовательность действий, для достижения какой-либо определенной цели.

Алгоритмы бывают разных видов:

- Линейные
- Условные (ветвление)
- Циклические (циклы)

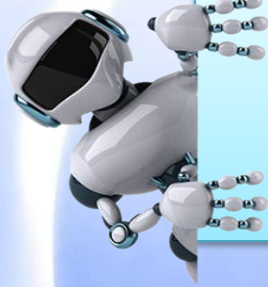
Сегодня мы рассмотрим только линейные алгоритмы.



# Линейный алгоритм

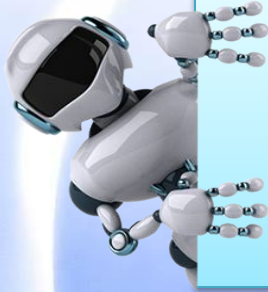
- Алгоритм называется **линейным**, если все его действия выполняются последовательно друг за другом от начала и до конца.





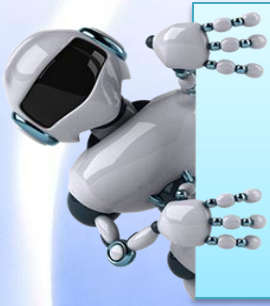
# Рассмотрим пример алгоритма Прохождение пешеходного перехода



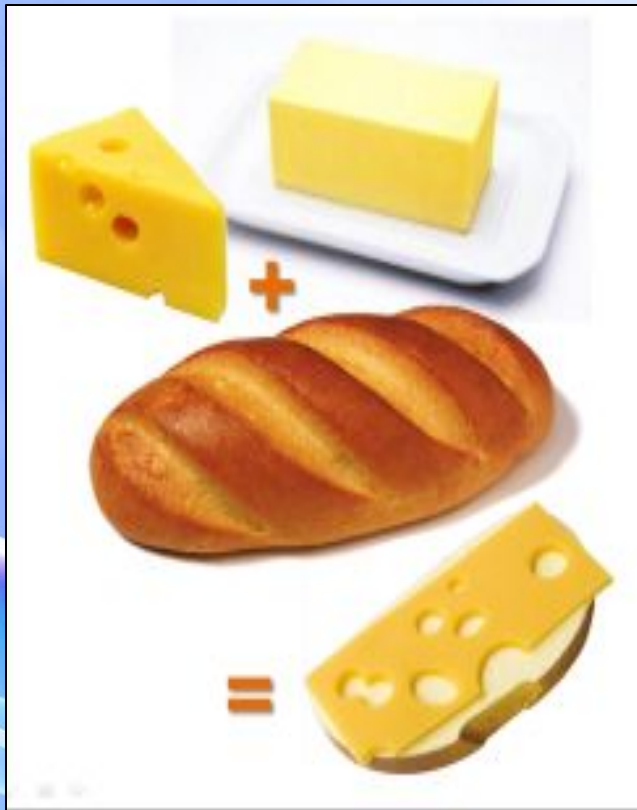


# Рассмотрим пример алгоритма Открытие программы Paint на компьютере

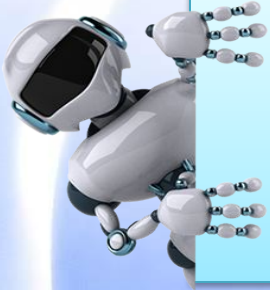




# Приготовление бутерброда







# Алгоритм посадки саженца



## Физкультминутка: выполните алгоритм 5 раз

Начало

Занять И.П.: стоя, ноги на ширине плеч

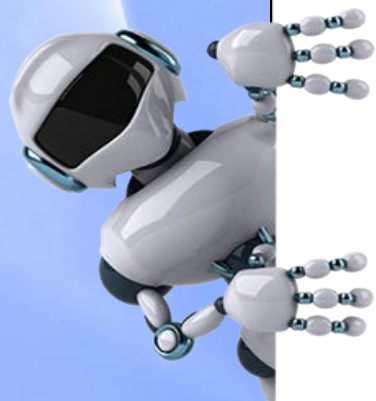
Поднять плечи вверх, опустить

Наклоны головы: влево-вправо

Вытянуть руки вперед, сжать и разжать пальцы  
Вытянуть руки вперед, сжать и разжать пальцы

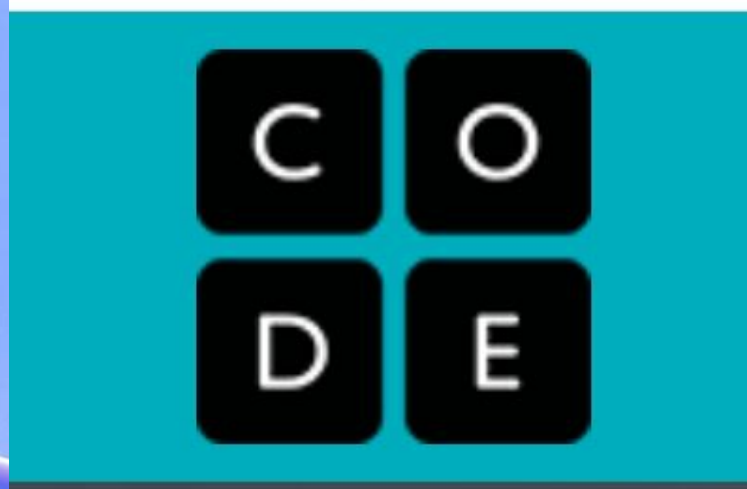
Не поворачивая шею посмотреть налево и вверх  
Не поворачивая шею посмотреть направо и вверх

Конец





# Знакомство с программой Code.org



Подготовила  
ПДО Капарова Д.А.

МБОУ ДО ДДТ  
г. Новый Уренгой



# Знакомство с программой Code.org

CO  
DE

Каталог курсов    Проекты    О разработчике

Создать    Вход    ?

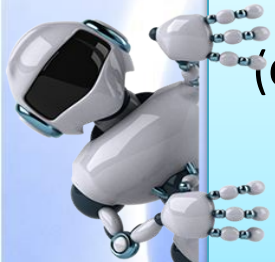
Познай информатику.  
Измени мир.

Начать обучение

▶ Посмотреть видео

Каждый ученик в каждой школе должен иметь возможность изучения информатики

Поддержите это ▾



1. Откройте в вашем поисковике on-line ресурс [coed.org](http://coed.org) (если возникли трудности, попросите родителей или старших братьев/сестер вам помочь)

2. Запустите программу «[coed.org](http://coed.org)». Откроется окно:

С O D E   Каталог курсов   Проекты   О разработчике   Создать   Вход   ?

Познай информатику.  
Измени мир.

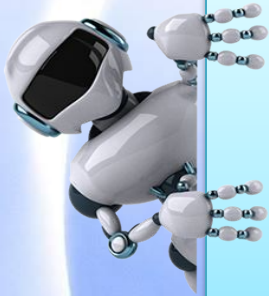
Начать обучение

Посмотреть видео

Каждый ученик в каждой школе должен иметь возможность изучения информатики

Поддержите это





### 3. В левом верхнем углу щелкните по вкладке «Каталог курсов»

CO  
DE

Каталог курсов    Проекты    О разработчике

Создать ▾    Вход    ?

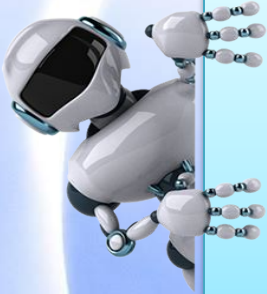
Познай информатику.  
Измени мир.

Начать обучение

▶ Посмотреть видео

Каждый ученик в каждой школе должен иметь возможность изучения информатики

Поддержите это ▾



## 4. Пролитай вниз, выбери **Курс 1:** Введение в информатику для начинающих



students, parents, and teachers - including videos, fun tutorials, and projects!

Начать

### Основы программирования

[Просмотреть мои последние курсы >](#)

Начни изучать основы информатики в "Студии Программирования", используя эти 20-часовой курс для детей всех возрастов.



#### Курс 1

Возраст 4-6 лет

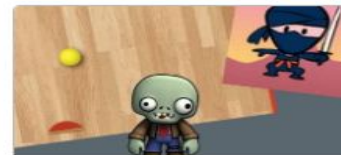
Введение в информатику для начинающих ч



#### Курс 2

Возраст 6+ (необходимо уметь читать)

Введение в информатику для тех, кто умеет читать.



#### Курс 3

Возраст 8-18 лет

Курс 3 является продолжением курса 2.



#### Курс 4

Возраст 10-18 лет

Для изучения курса 4, ученики должны предварительно пройти курсы 2 и 3.





## 5. Приступаем к заданию №4 Лабиринт. Последовательность

Проекты О разработчике

### Курс 1

Начните с курса 1, который создан для начинающих читать. Ученики будут разрабатывать компьютерные программы, помогающие научиться взаимодействовать друг с другом, развивать навыки решения задач и преодолевать трудности. К концу этого курса ученики создадут свои первые собственные игры или истории, которыми они смогут поделиться. Рекомендуется для дошкольников и первоклассников.



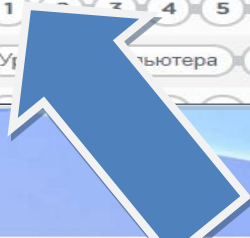
Попробовать сейчас

Получить помощь

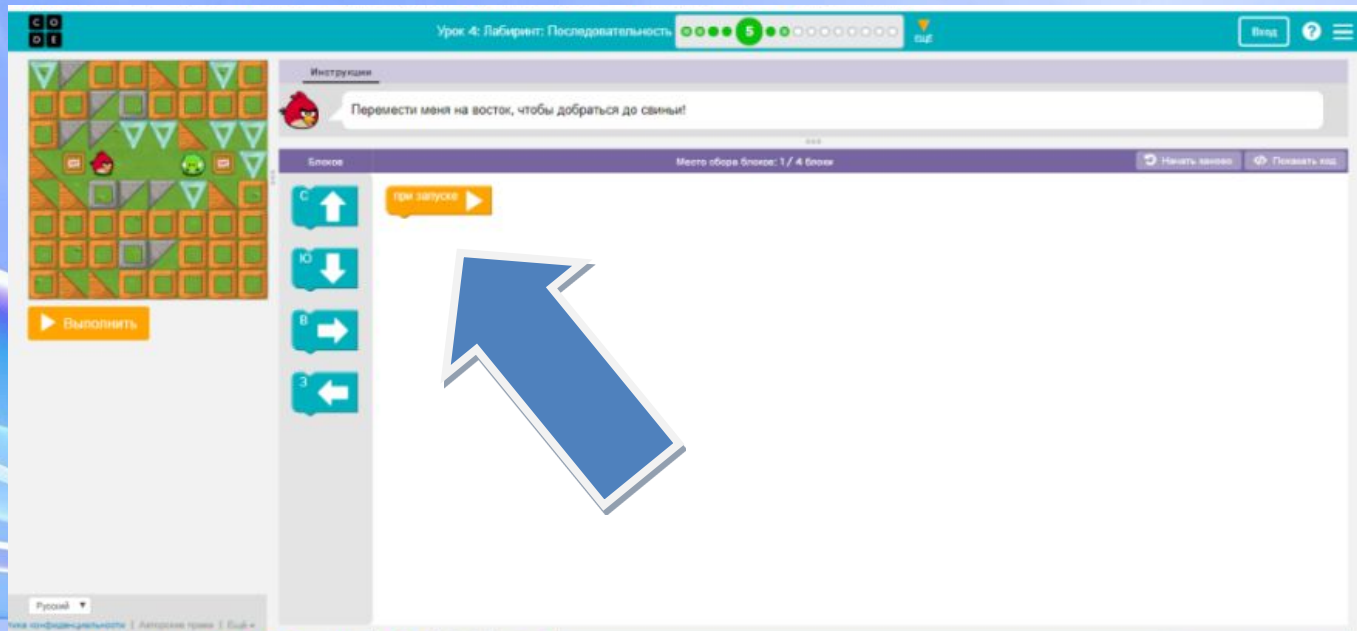


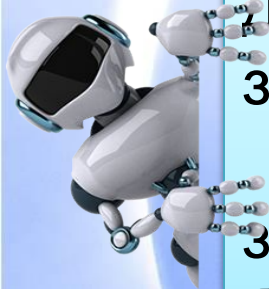
Название урока	Прогресс
1. Весёлые карты	Урок без компьютера 1
2. Двигай, двигай	Урок без компьютера 1
3. Головоломки: Научитесь перета...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
4. Лабиринт: Последовательность	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
5. Лабиринт: Отладка	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
6. Алгоритмы из повседневной жи...	Урок без компьютера 1 2

z2le/1



6. Перед вами открывается рабочая область программы. Ваша задача составить линейный алгоритм для исполнителя «Птичка». Птичка должна добраться до свинки. Каждая пиктограмма означает команду 1 шаг в заданном направлении. Просчитайте количество шагов и составьте алгоритм, путем перетаскивания команд под начало программы. Будьте внимательны!

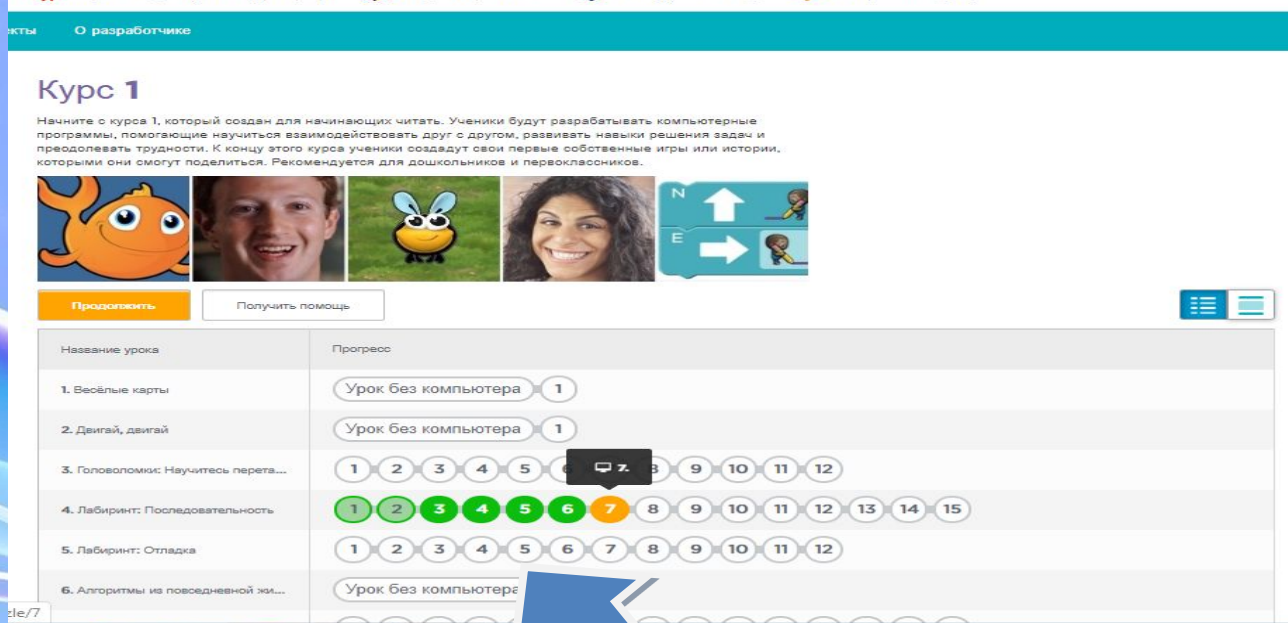




7. Если сделали все верно, то «**исполнитель**» добирается до цели, вы переходите к следующему заданию.

8. Задания выполненные правильно отмечаются зеленым цветом, выполненные с ошибками – бледно-зеленым.

9. Ваша задача: Выполнить верно все задания.



О разработчике

### Курс 1

Начните с курса 1, который создан для начинающих читать. Ученики будут разрабатывать компьютерные программы, помогающие научиться взаимодействовать друг с другом, развивать навыки решения задач и преодолевать трудности. К концу этого курса ученики создадут свои первые собственные игры или истории, которыми они смогут поделиться. Рекомендуется для дошкольников и первоклассников.

Продолжить | Получить помощь

Название урока	Прогресс
1. Веселые карты	Урок без компьютера 1
2. Двигай, двигай	Урок без компьютера 1
3. Головоломки: Научитесь перета...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
4. Лабиринт: Последовательность	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
5. Лабиринт: Отладка	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
6. Алгоритмы из повседневной жи...	Урок без компьютера

7/7