

## Veikla: ALGORITMAI. FIGŪRŲ PIEŠIMAS

**Tipas:** tikslumui, loginiam mąstymui lavinti

**Rekomenduojamas amžius:** 6-∞ m.

**Trukmė:** 10-15min.

**Dalyvių skaičius:** 2-7

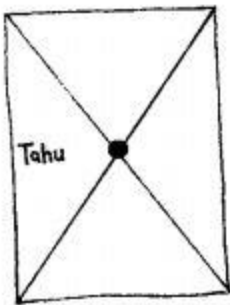
**Priemonės:** popieriaus lapai piešimui, rašymo priemonės, lapas su atspausdintomis figūromis (figūras reikia iškirpti). Priemonės rasite kitame dokumente - [Algoritmai. Figūrų piešimas\\_priedas.pdf](#)

### **Algoritmas - kas tai?**

**Aprašymas:** Kompiuteris gali atlikti veiksmus tik pagal algoritmą – programą, užrašytą taikant sutartas taisykles. Programa – tai algoritmas, užrašytas taip, kad jį būtų galima atlikti kompiuteriu. Kompiuteris supranta kiekvieną komandą paraidžiui. Ši veikla tai iliustruoja.

#### **Eiga:**

1. Mokiniai pabando vykdyti tikslus nurodymus:
  - Pažymėkite tašką lapo viduryje.
  - Pradėdami nuo kairiojo viršutinio lapo kampo brėžkite tiesią liniją per tašką centre iki apatinio dešiniojo lapo kampo.
  - Parašykite savo vardą viduriniame trikampyje lapo kairėje. Dalyvių rezultatas turėtų atrodyti taip:



2. Parenkamas dalyvis, kuriam duodamas vienas iš atspausdintų ir iškirptų paveikslėlių. Dalyvis turi sakyti žingsnius, kaip tą paveikslėlį nupiešti. Kiti piešia pagal jo nurodymus. Jie gali klausti, jei ko nesupranta. Tikslas – padėti dalyviams suprasti, kaip vykdomi tikslūs nurodymai.
3. Pratimas kartojamas, tačiau dalyviams nebeleidžiama klausti. (Galite kas kartą išrinkti naują pasakotoją)
4. Pratimas kartojamas, bet šį kartą nurodymus duodantis dalyvis pasislepia, kad piešiantys mokiniai galėtų jį tik girdėti. Dalyviai negali klausinėti.
5. Atkreipiamas dėmesys, kad paskutinis pratimas yra labai panašus į tai, kaip programuotojas rašo programą kompiuteriui. Jis surašo nurodymus ir rezultata pamato tik tada, kai kompiuteris juos visus įvykdo.

