10.05.23 4 клас Вчитель: Артемюк Н.А.

### Тема. Індивідуальні та групові проекти

#### Очікувані результати заняття:

- 4 ІФО 1-1.3-5 висловлює припущення щодо події, яка змінила значення властивості об'єкта, прогнозує зміни значень властивостей залежно від настання події
- 4 ІФО 2-2.2-2 формулює очікуваний результат виконання створеної програми для різних початкових даних / сценаріїв роботи програми
- 4 ІФО 2-2.3-3 визначає логічні помилки у розбитті алгоритму на блоки чи при компонуванні алгоритму з блоків

# Повторюємо

Пригадайте, які блоки у програмі Скретч застосовуються для
для зміни вигляду спрайта
для виконання дій спрайтом
для виконання дій або зміни вигляду спрайта залежно від певної умови

#### Опрацюйте матеріал

**Проект** — це скоординована робота людини або групи людей спрямована на досягнення поставленої мети за визначений час.

#### За кількістю учасників проекти поділяються на:

- ✓ Індивідуальні (персональні) проекти. Такі проекти виконує один учень.
- ✓ Парні проекти спрямовані на розвиток спілкування, формування вміння працювати з партнером, враховуючи його інтереси та можливості.
  - ✓ Групові проекти. Групові проекти формують навички співробітництва.

## За тривалістю виконання проекту:

- ✔ Короткострокові проекти (один урок)
- ✓ Проекти середньої тривалості (від тижня до місяця)
- ✓ Довгострокові проекти (від місяця до кількох місяців)

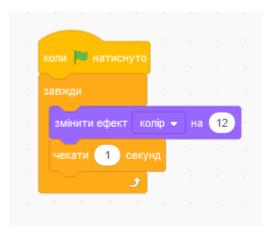
## Працюємо над проектом "Бейдж"

Бейдж або іменний ярлик — це значок або наклейка, що носяться на верхньому одязі як засіб відображення імені власника для перегляду іншим. Пропоную створити у Скретч анімацію свого імені.

Для виконання завдання

- 1. Перейдіть за посиланням <a href="https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted">https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted</a>
- 2. Оберіть вкладку **Образи** і створіть (намалюйте) окремо спрайти з літерами вашого імені у вигляді латинських або українських літер

3. Надайте кожному спрайту-літері ефектів анімації. Для цього можна використати такий код:



- 4. Спробуйте змінювати значення ефекту і оберіть найкращий на вашу думку.
- 5. Спробуйте удосконалити запропонований код на ваш смак.