

Тема. Розв'язування задач у середовищі програмування для дітей

Очікувані результати заняття:

- 4 ІФО 2-2.1-3 розпізнає алгоритмічну і неалгоритмічну послідовність дій і наслідки порушення логіки подій
- 4 ІФО 2-2.1-5 формулює логічні висловлювання з конструкціями «не», «і», «або»
- 4 ІФО 2-2.1-6 розпізнає послідовність повторюваних дій та замінює їх алгоритмічною конструкцією циклу

Пригадайте

Виконайте вправу та пригадайте об'єкти середовища Скретч:

<http://learningapps.org/watch?v=po8oxdusn17>

Прочитайте

У середовищі Скретч можна розв'язувати безліч цікавих задач. Ви можете створювати мультфільми, ігри, використовуючи свої знання з програмування і навички роботи в графічному редакторі.

Програму в середовищі Скретч, результатом якої є розв'язання певної задачі, називають **проектом**. Зазвичай один проект складається з кількох скриптів — кожен відповідає за дії одного виконавця.



Ознайомитись з готовими проектами в середовищі Скретч за допомогою команди Файл → Відкрити → Зразки.

Відпочиньте, зробіть зарядку:

<https://www.youtube.com/watch?v=W2fHg0qGI14>

Виконайте завдання на вибір

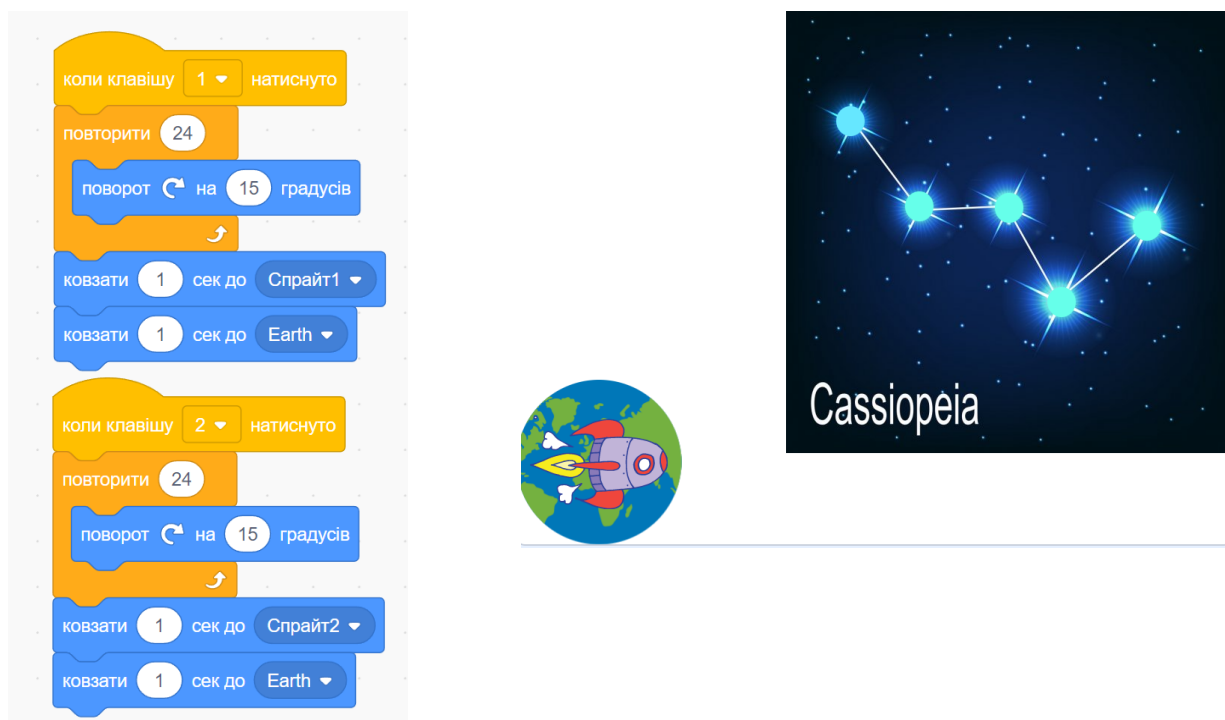
Завдання 1

Перейдіть за покликанням <https://studio.code.org/s/course3/lessons/7/levels/1> та керуйте виконавцем Бджолою

Завдання 2

Проект "Зоряні мандри"

1. Перейдіть за покликанням <https://scratch.mit.edu/projects/484450992/editor/>
2. Розгляньте та запустіть на виконання коду для спрайту Ракета



3. Скопіюйте потрібну кількість кодів та змініть у них потрібні параметри, щоб Ракета змогла долетіти до кожної зірки сузір'я

Джерело

[Дистосвіта](#)