

Тема. Де мешкає Рудий кіт?

Очікувані результати заняття

після цього заняття потрібно вміти:

- відкривати середовище для програмування Скретч;
- називати основні об'єкти середовища Скретч;
- складати скрипти для виконавця в середовищі Скретч;
- наводити приклади подій, що запускають скрипт на виконання в середовищі Скретч

Пригадайте

- Що таке середовище програмування?
- Наведіть приклади середовищ програмування для дітей.
- Які команди може виконувати Рудий кіт?

Виконайте вправу

<https://wordwall.net/uk/resource/15162176>

Ознайомтеся з інформацією

! **Подія** – це те, що відбувалося або відбулося; явище, факт.

В інформатиці **подія** – це дія, яка розпізнається програмним забезпеченням та опрацьовується за допомогою певних інструкцій. **Події** у середовищі Скретч можуть відбуватися під час взаємодії комп'ютерних об'єктів або дій користувача.

Програмування у Скретч відбувається шляхом складання блоків команд у певну послідовність (алгоритм). Як правило, виконання послідовності блоків повинно розпочатися тоді, коли відбулася певна подія.



Проект у середовищі Скретч – це сукупність сцен, виконавців і складених для них послідовностей команд (у Скретч їх називають скриптами).

У проєкті може бути декілька спрайтів, кожен із яких може мати кілька костюмів – образів. Розгляньмо детальніше можливості додавання спрайтів та зміни їх властивостей.



Працюємо з підручником

Розгляньте сторінки 86-87 підручника і поясніть, що таке координати і як визначити координати спрайта на сцені.

Зробіть зарядку

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

Поміркуйте

Розглянь складені коди. Назви, які події запускають виконання команд.



Поясни, як можна керувати виконавцем у цьому проєкті.

Завдання за комп'ютером

Складіть проєкт у середовищі [Скретч онлайн](#), у якому після натискання на зелений прапорець на сцені немає жодного спрайта, а після натискання на пропуск на сцені з'являється Рудий кіт і розказує про себе (хто він, що він любить тощо).

Джерело

Інформатика. 4 клас/ О. В. Коршунова. — К.: Освіта, 2021