

Сьогодні
03.03.2025

Урок
№24



Алгоритм зі звуком. Упорядкування об'єктів у середовищі Scratch.

Дата: 03.03.2024

Клас: 3А,3Б

Вчитель: Родіна Алла Олегівна (rodinallo4ka@gmail.com)



Очікувані результати: учні розуміються, як упорядковувати об'єкти, орієнтуються в координатних положеннях спрайті, розуміють значення команд, котрі взаємодіють з координатними даними, будуть алгоритмічні структури руху спрайтів відповідно поставлених завдань використовуючи музичний супровід.

Мета: познайомити учнів з поняттям упорядкування об'єктів, навчити визначати координати спрайтів й на основі отриманих даних будувати алгоритмічні структури руху; формувати вміння будувати алгоритмічні структури з використанням команду блоку «Звук», діяти за інструкцією, планувати свою діяльність, аналізувати і робити висновки; виховувати інформаційну культуру учнів, уважність, акуратність, дисциплінованість.

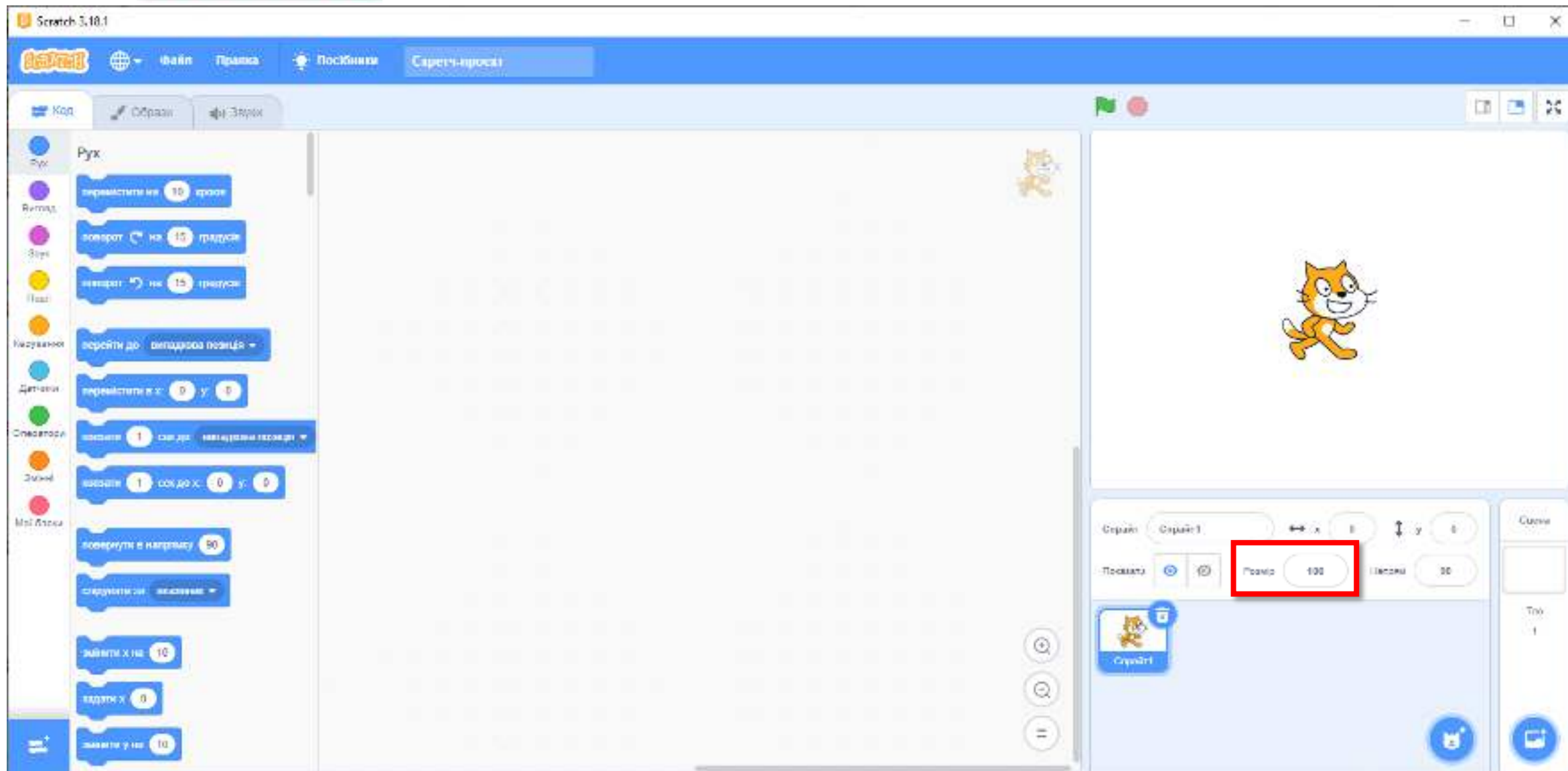




- ✓ дізнаємось, як змінювати розмір спрайтів у Scratch;
- ✓ визначимо, для чого потрібні команди **Штамп**;
- ✓ ознайомимось із поняттям координати;
- ✓ створимо ряд алгоритмів з використанням звукових команд.



- 1. З якими командами руху в середовищі Scratch ви познайомились минулого уроку?**
- 2. Опишіть значення команди «Чекати»?**
- 3. Які режими відбиття спрайтів можна використовувати в Scratch?**







задати розмір

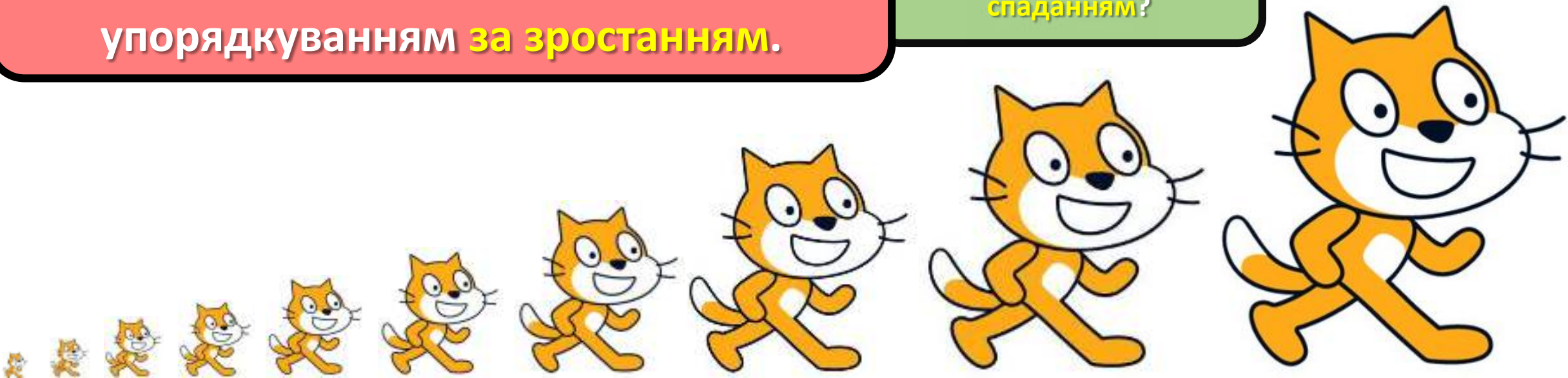
100

змінити розмір на 10

змінити розмір на -10

Розміщення об'єктів від найменшого до найбільшого називається упорядкуванням **за зростанням**.

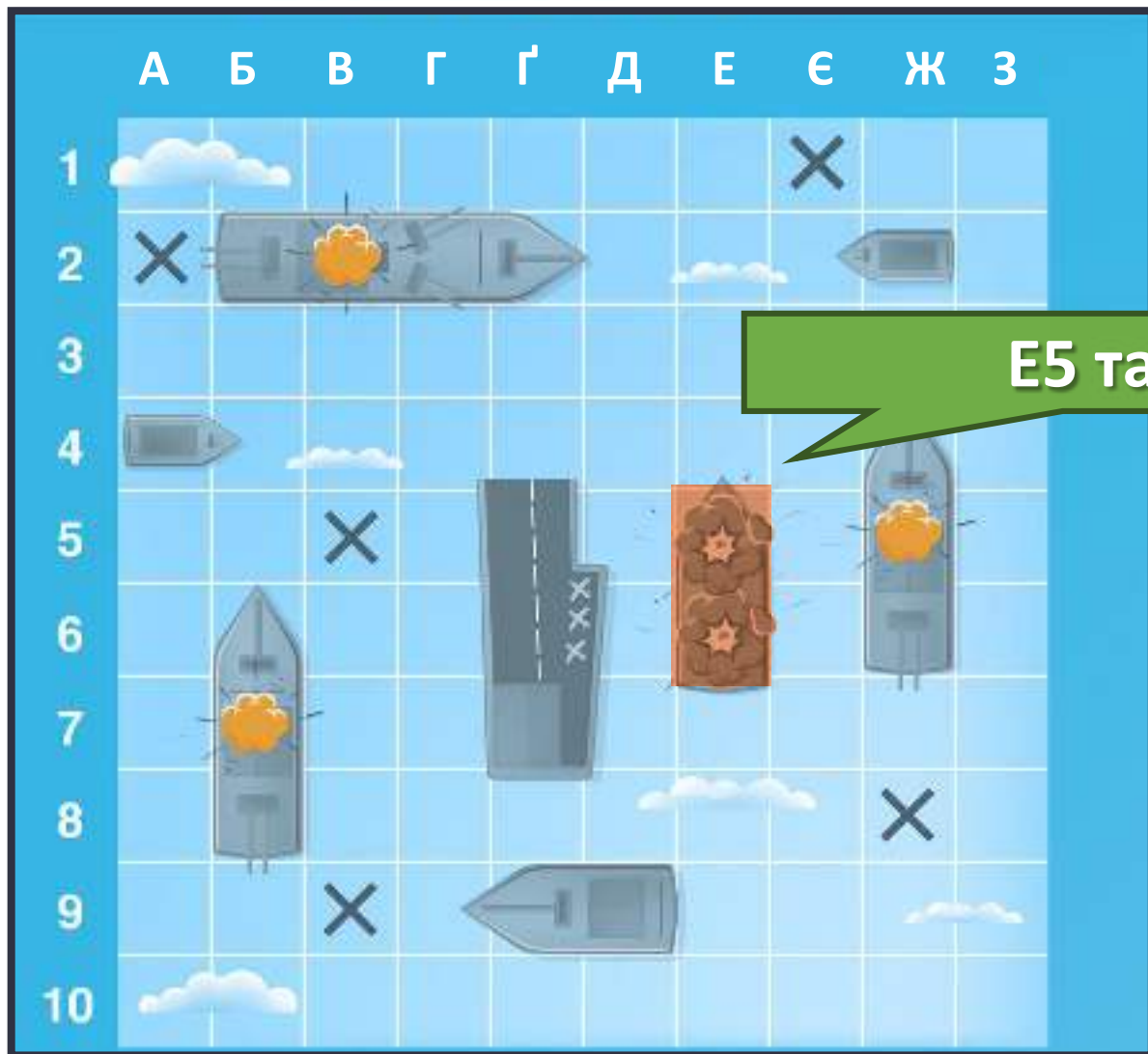
Яке упорядкування буде називатись **за спаданням**?



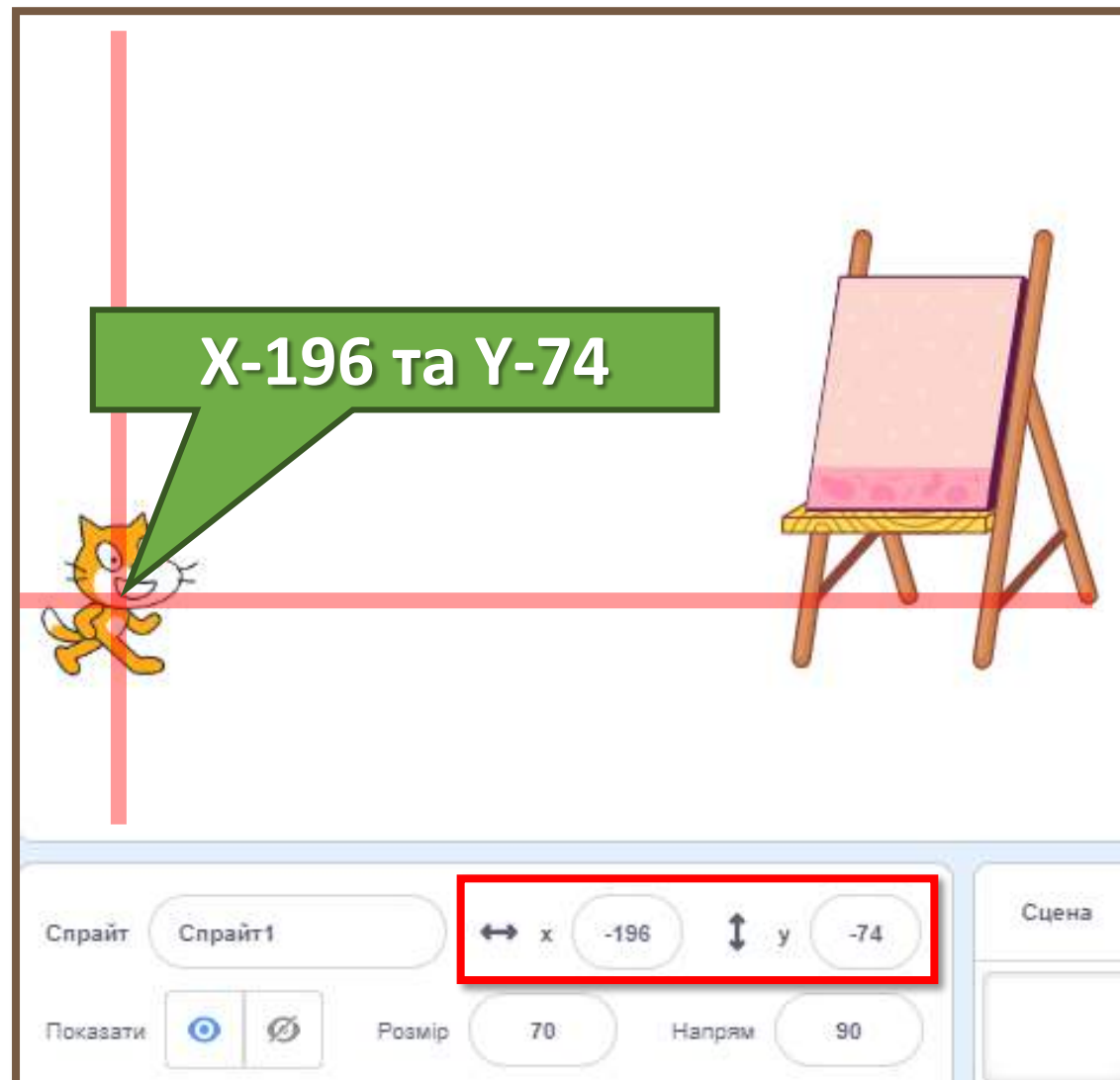
Сьогодні

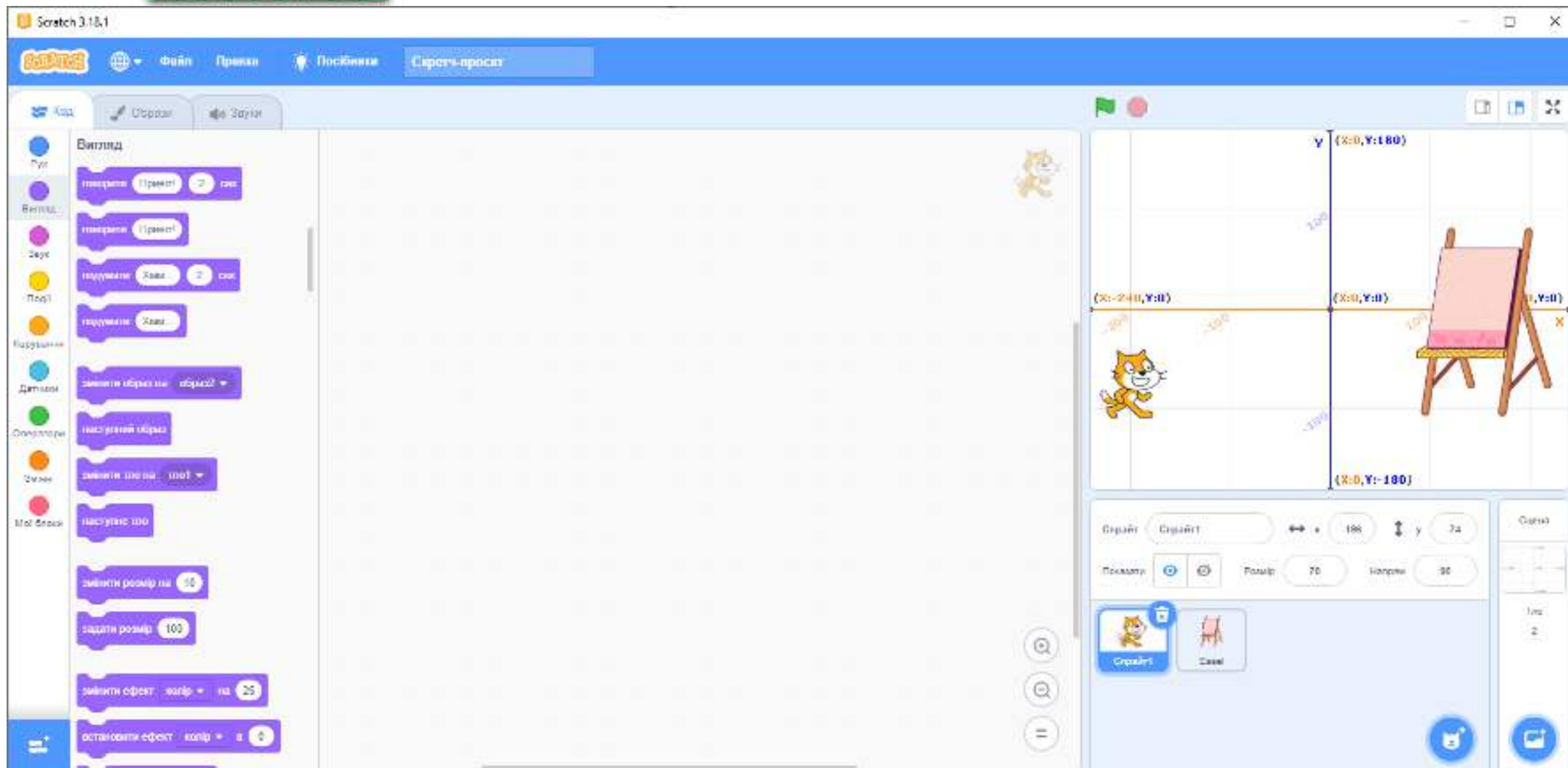
Хто з вас грав у гру «Морський бій»?

Де знаходиться виділений корабель?



Координати — це
величини, які
визначають положення
певної точки на
місцевості.





The image shows the Scratch 3.10.1 interface. On the left is the 'Вигляд' (Appearance) tab with various sprite settings. The main stage area displays a coordinate system with the following labels:

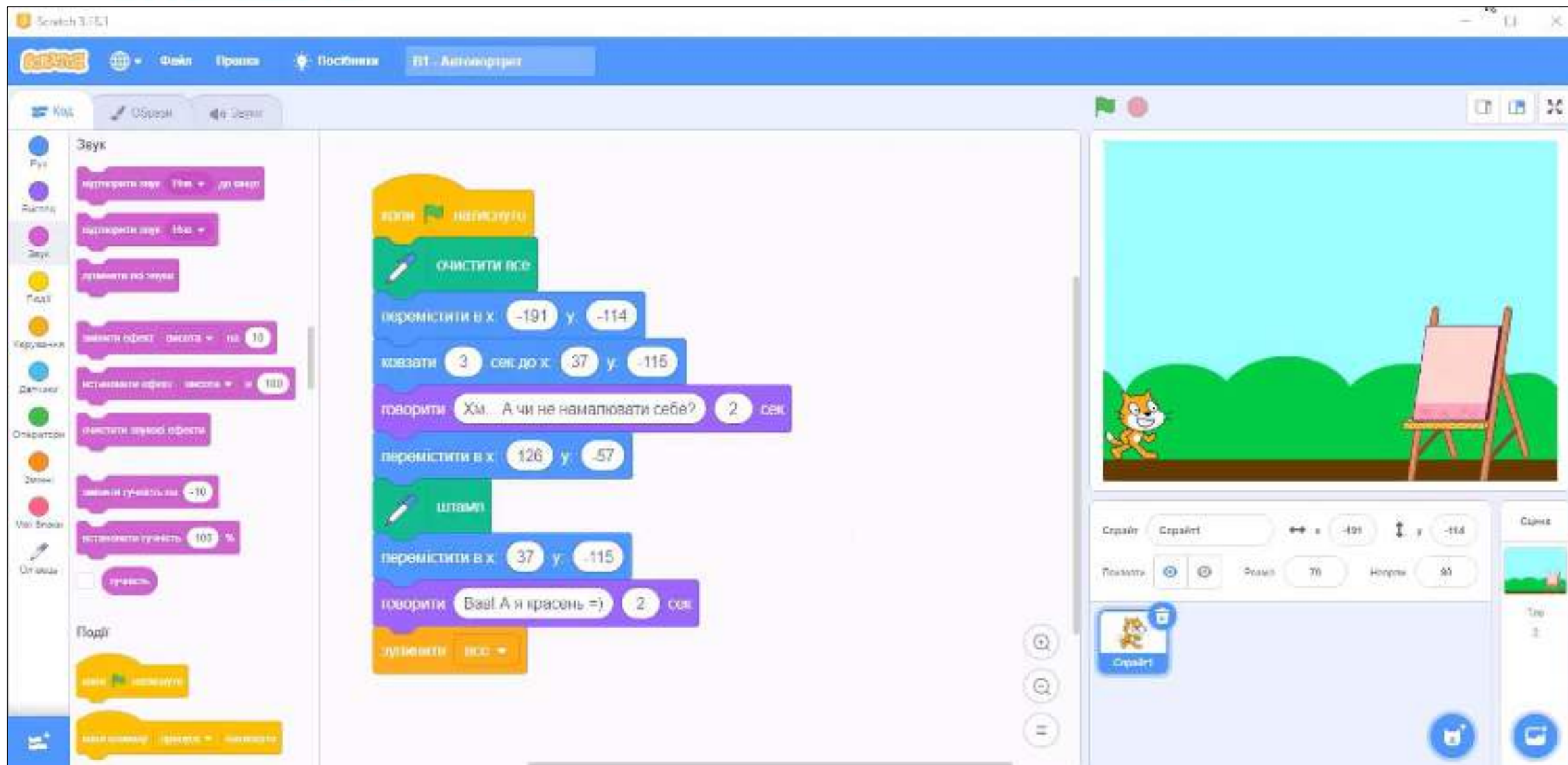
- Top: $(X:0, Y:180)$
- Bottom: $(X:0, Y:-180)$
- Left: $(X:-240, Y:0)$
- Right: $(X:240, Y:0)$

A cat sprite is positioned on the left side of the stage, and a chair sprite is positioned on the right side. The bottom right corner shows the 'Сценарій' (Scripts) and 'Вигляд' (Appearance) tabs, with the 'Вигляд' tab selected, showing the cat's position and size settings.



Проект «Автопортрет»





The image shows the Scratch 3.0.0.1 interface with a project titled "ВТ - Автопортрет". The script area contains the following blocks:

- When green flag clicked** (yellow)
- Clear all** (green)
- Move to x: -191 y: -114** (blue)
- Wait 3 sec then go to x: 37 y: -115** (blue)
- Say "Хм... А чи не намалювати себе?" for 2 sec** (purple)
- Move to x: 126 y: -57** (blue)
- Stamp** (green)
- Move to x: 37 y: -115** (blue)
- Say "Ваш А я красень =)" for 2 sec** (purple)
- Repeat (4) times** (orange)
 - Move 10 steps** (blue)

The stage area shows a cat character on the left and an easel on the right. The cat's position is x: -191, y: -114. The easel's position is x: 126, y: -57. The cat's speech bubble contains the text "Хм... А чи не намалювати себе?". The easel's speech bubble contains the text "Ваш А я красень =)".

Сьогодні
02.03.2025

Працюємо за комп'ютером



Робота з
інструкційною
карткою

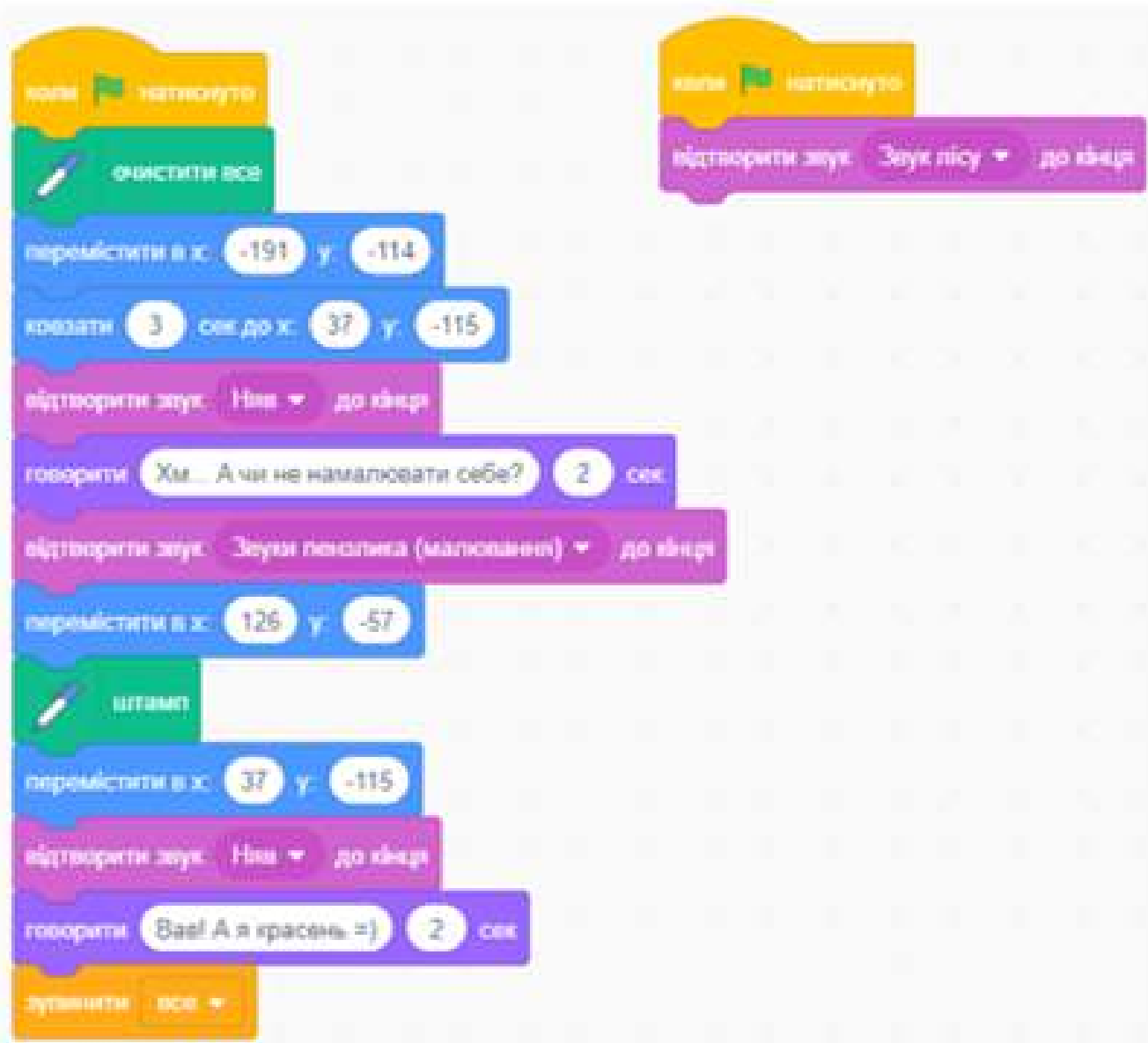
Завдання 1

(під час виконання поданого проєкту можна використовувати відео інструкцію)

1. Відкрийте середовище створення програм Scratch
2. Встановіть тло сцени за зразком (файл тла знаходиться в human)



3. Встановіть розмір спрайта «70» і положення як на зображенні вище.
4. Додайте аудіо файли (в human завантажені аудіо)
5. Утворіть продемонстрований алгоритм:



6. Збережіть проєкт на робочому столі з назвою «3 клас – Завдання 1».

Чого ви навчились на
уроці?

Що найбільше вас
вразило чи здивувало під
час уроку?

Що нового ви сьогодні
дізнались?

Чи було вам важко? Якщо
так, то що саме?

Продовжіть речення.
Тепер я знаю, що ...

