

# ДЕ МЕШКАЄ РУДИЙ КІТ?



Підготувала: вчителька інформатики Родіна А.О.

- **Мета:** закріпити знання учнів про алгоритм, навчитися перетворювати хибні висловлювання на істинні та навпаки, розрізняти істинні та хибні висловлювання, наводити приклади істинних та хибних висловлювань, складати алгоритми з лінійною структурою слідування; вдосконалювати вміння складати алгоритми для виконавців; формувати інформаційну компетентність учнів;
- розвивати увагу, пам'ять і логічне мислення, інтерес до здобуття знань, творчі здібності;
- виховувати інтерес до вивчення предмета, культуру роботи за комп'ютером



Привіт! Я мешканець країни Скретч!  
**Скретч** – це середовище, у якому можна  
складати нові програми, створювати  
ігри та цікаві історії, обмінюватися ними  
з усіма, хто також вивчає програмування.

Які очікування у вас від уроку?  
Які завдання ви собі поставите?







Скретч можна встановити на свій комп'ютер як самостійну комп'ютерну програму і використовувати її без підключення до мережі Інтернет, а можна заходити на вебсторінку середовища Скретч і створювати програми безпосередньо у вебсередовищі.

Створення програм в інтернет-версії має свої переваги: створені проєкти можна зберігати в Інтернеті та мати до них доступ із будь-якого комп'ютера, що під'єднаний до мережі Інтернет.



Код

Образи

Звуки

Рух

Вигляд

Звук

Події

Керування

Датчики

Оператори

Змінні

Мої блоки

Рух

перемістити на 10 кроків

повернути на 15 градусів

повернути на 15 градусів

перейти до випадкова позиція

перемістити в x: 0 y: 0

ковзати 1 сек до випадкова позиція

ковзати 1 сек до x: 0 y: 0

повернути в напрямку 90

Команди одного набору

Сцена



Набори команд

Спрайт

Спрайт

Спрайт1

x

0

y

0

Показати

Показати

Показати

Розмір

100

Напряк

90

Спрайт1

Сцена

Тіло





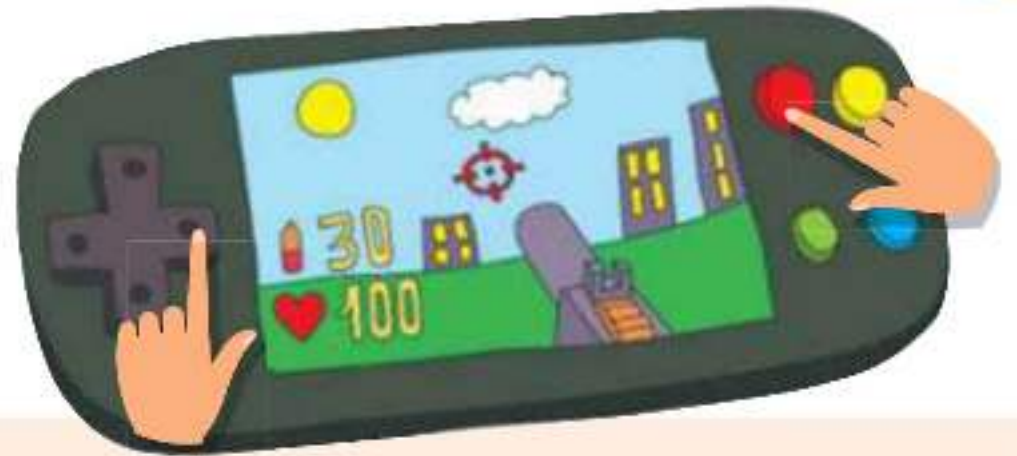
Нумо складати програми  
у середовищі Скретч!

Спочатку потрібно розібратися  
у тому, із чого розпочати.



# Робота з підручником ст.84

- 1 Розглянь малюнок, продовж речення.



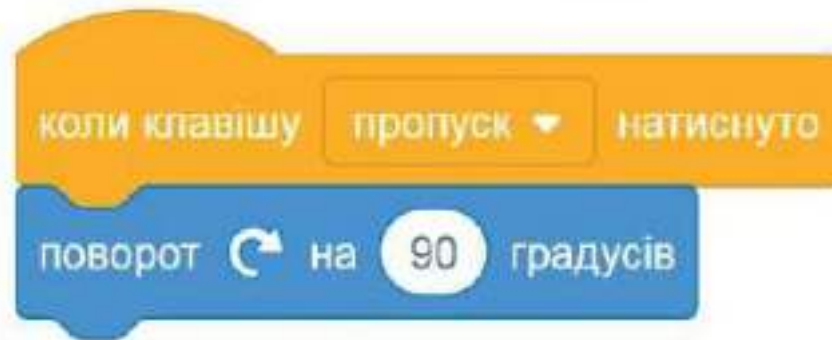
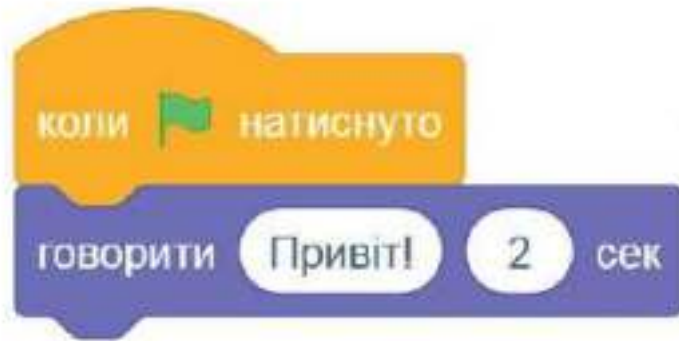
Коли відбулася **подія** «Натиснув клавішу праворуч», .

Коли відбулася **подія** «Натиснув червону кнопку», .



# Робота з підручником ст.85

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



- Поясни, як можна керувати виконавцем у цьому проєкті.

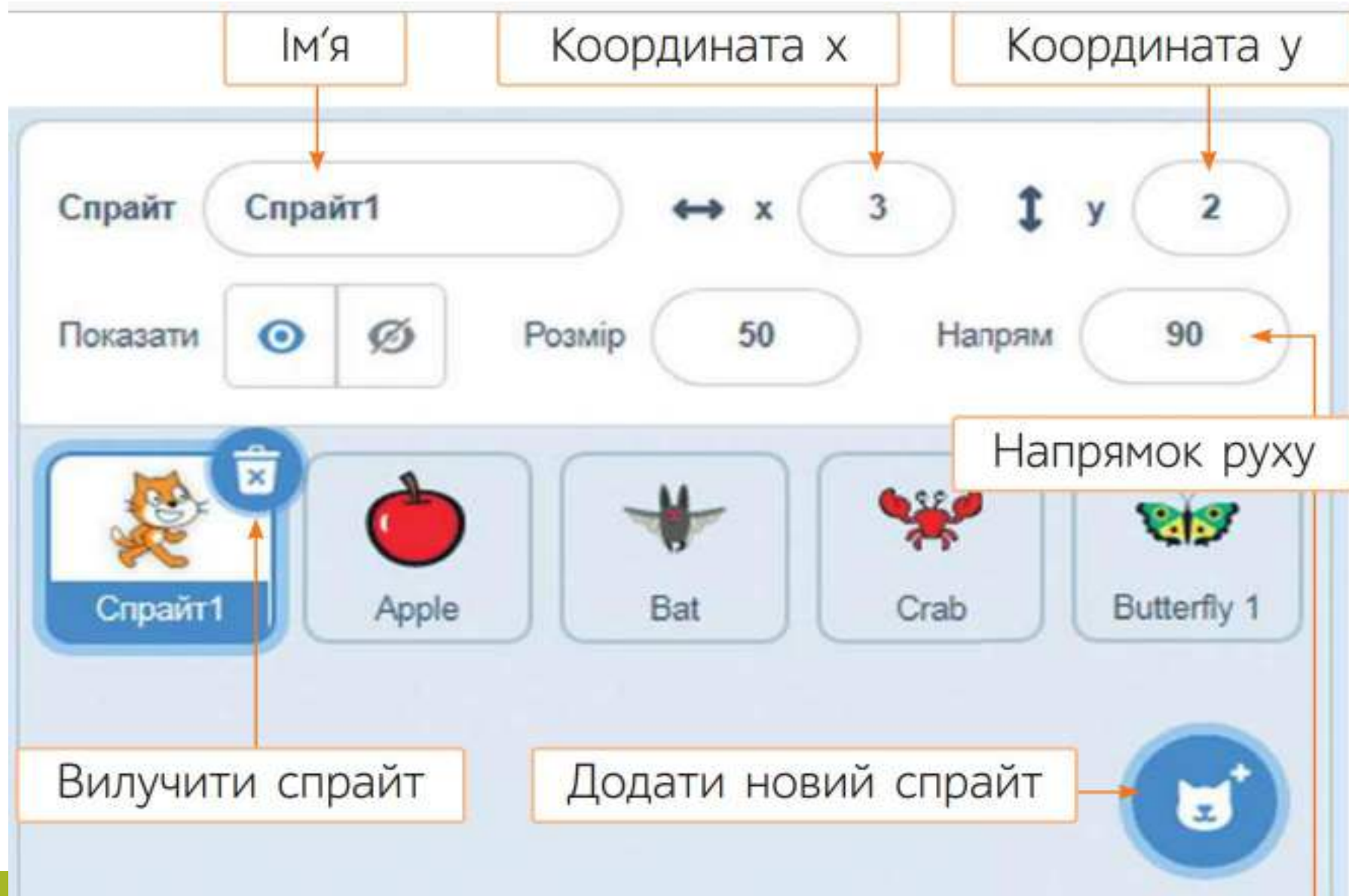


Проект у середовищі Скретч — це сукупність сцен, виконавців і складених для них послідовностей команд (у Скретч їх називають скриптами).


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



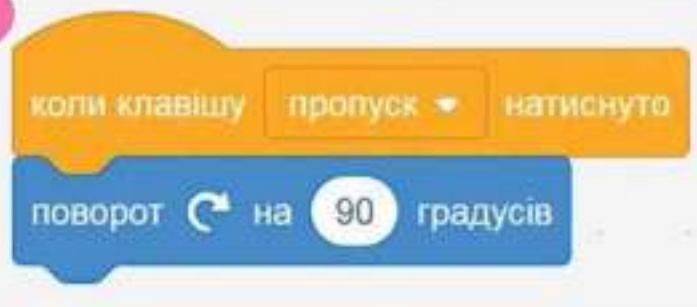
# Властивості спрайта та дії над ним



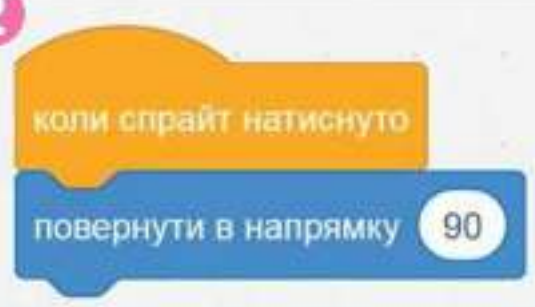
## ВИКОНАЙ ЗАВДАННЯ

1. Поясни, як складати скрипти у середовищі Скретч.
2. Назви приклади подій, за якими можна розпочати виконання скриптів у середовищі Скретч.
3.  Склади проект, у якому після натискання на зелений прапорець на сцені немає жодного спрайта, а після натискання на пробіл на сцену «виходить» Рудий кіт і розказує про себе (хто він, які його вподобання).
4. Порівняй два складених скрипти.

1



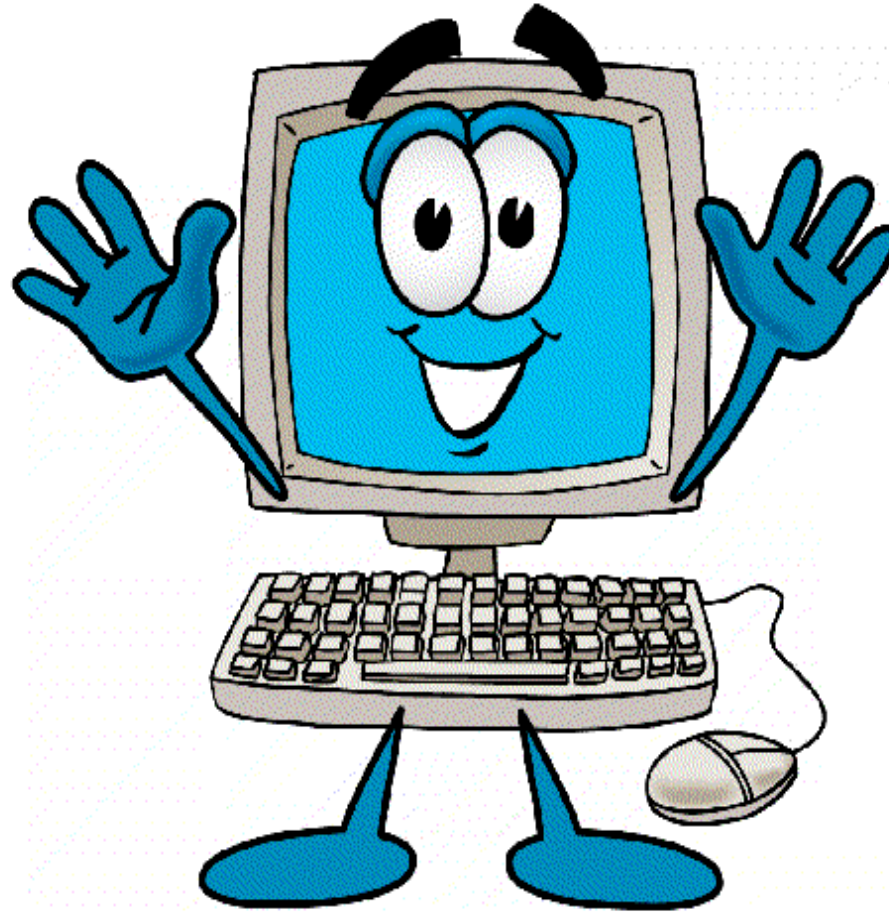
2



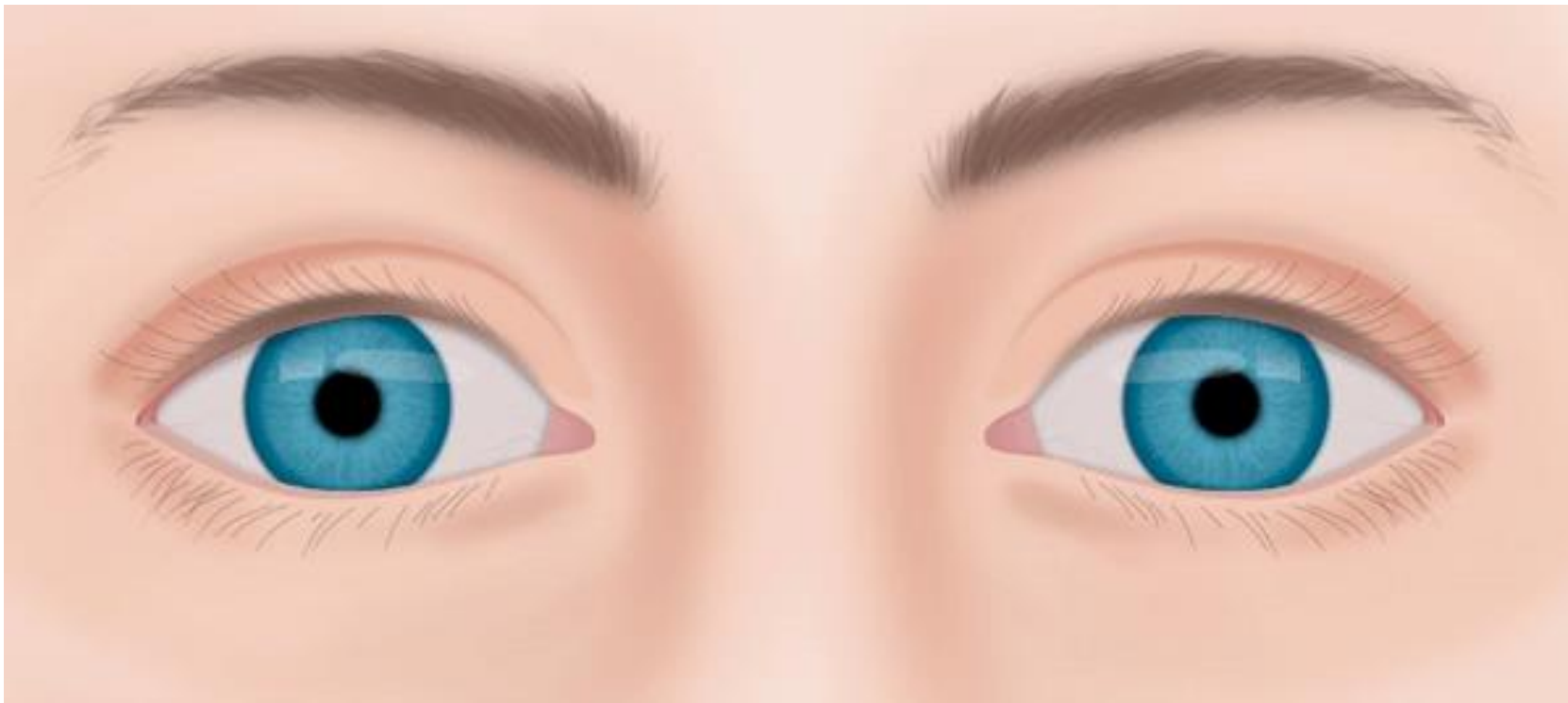
5. Наведи приклади задач, для яких виконавцеві потрібно кілька образів (костюмів).



# Робота з ПК



# Зарядка для очей



Дякую за урок!  
ДО НОВИХ ЗУСТРІЧЕЙ!

