

**Тема. Дослідницький проєкт «Моя комп'ютерна гра»****Очікувані результати навчання****Після цього заняття потрібно вміти:**

- створювати проєкти в середовищі Скретч;
- аналізувати готовий код.

**Поміркуйте**

- Які команди може виконувати спрайт в програмі Скретч?
- Як намалювати новий спрайт?
- Які види алгоритмів вам відомі? Наведіть приклади з життя.

**Виконайте вправу**

<https://wordwall.net/uk/resource/35087381>

**Ознайомтеся з інформацією**

**Змінна** - це об'єкт комп'ютерної програми, що має ім'я та значення. Ім'я змінної унікальне (тобто таке, що не повторюється у даній програмі) і незмінне, а значення змінної може мінятися в процесі виконання алгоритму. Наприклад запис "x = 5" означає, що величина, позначена як x = 5, має значення 5.

Змінні потрібні насамперед для того, щоб за допомогою невеликої кількості команд задати велику (іноді величезну!) кількість кроків виконавця .

**Перегляньте відео**

[Проект «Курчатко»](#)

**Завдання**

1. Увійдіть на сайт <https://scratch.mit.edu/>
2. Виконайте дії за зразком у відео.
3. За бажання додайте до проєкту додаткові можливості.

**Поміркуйте**

Які стратегії ви застосовуєте, щоб виграти?

**Джерело**

[Вивчаємо Scratch разом](#)