

**Тема. Дослідницький проєкт «Моя перша 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 додати новий образ спрайта?
- Які види алгоритмів вам відомі? Наведіть приклади з життя.

**Виконайте вправу**

<https://wordwall.net/uk/resource/34425028>

**Перегляньте відео**

<https://youtu.be/taqP5EPC6Rw?si=v9e5lJJcWESwIBFD&t=413>

**Запитання до відео**

- В чому полягає завдання проєкту, показаного у відео?
- Які об'єкти беруть участь у даному проєкті?
- Які алгоритми допомагають реалізувати даний проєкт?
- Які блоки використано в скриптах?

**Завдання**

1. Увійдіть на сайт <https://scratch.mit.edu/>
2. Видаліть спрайта Рудого кота.
3. Виконайте дії, показані у відео.
4. За бажання додайте до проєкту ще 1 або кілька м'ячів.

**Поміркуйте**

- Що означає назва гри «Арканоїд»?
- Знайдіть в Інтернеті значення цього слова.
- Чи зустрічали ви раніше ігри такого типу?

**Джерело**

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