17, 18.05.25 4 клас Вчитель: Артемюк Н.А.

## Тема. Індивідуальні та групові проєкти

#### Очікувані результати заняття:

- 4 ІФО 1-1.3-5 висловлює припущення щодо події, яка змінила значення властивості об'єкта, прогнозує зміни значень властивостей залежно від настання події
- 4 ІФО 2-2.2-2 формулює очікуваний результат виконання створеної програми для різних початкових даних / сценаріїв роботи програми
- 4 ІФО 2-2.3-3 визначає логічні помилки у розбитті алгоритму на блоки чи при компонуванні алгоритму з блоків

#### Повторюємо

Пригадайте, які блоки у програмі Скретч застосовуються для

- для зміни вигляду спрайта
- для виконання дій спрайтом
- для виконання дій або зміни вигляду спрайта залежно від певної умови

#### Запам'ятайте

Проєкт — це скоординована робота людини або групи людей спрямована на досягнення поставленої мети за визначений час.

#### За кількістю учасників проєкти поділяються на:

- ✓ Індивідуальні (персональні) проєкти. Такі проєкти виконує один учень.
- ✓ Парні проєкти спрямовані на розвиток спілкування, формування вміння працювати з партнером, враховуючи його інтереси та можливості.
  - **✓ Групові проєкти.** Групові проєкти формують навички співробітництва.

### За тривалістю виконання проєкту:

- **√** Короткострокові проєкти (один урок)
- ✓ Проєкти середньої тривалості (від тижня до місяця)
- **√** Довгострокові проєкти (від місяця до кількох місяців)

# Працюємо над проєктом "Бейдж"

Бейдж або іменний ярлик — це значок або наклейка, що носяться на верхньому одязі як засіб відображення імені власника для перегляду іншим. Пропоную створити у Скретч анімацію свого імені.

# Для виконання завдання

- Перейдіть за посиланням <u>https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted</u>
- 2. Оберіть вкладку **Образи** і створіть (намалюйте) окремо спрайти з літерами вашого імені у вигляді латинських або українських літер



3. Надайте кожному спрайту-літері ефектів анімації. Для цього можна використати такий код:



- 4. Спробуйте змінювати значення ефекту і оберіть найкращий на вашу думку.
- 5. Спробуйте удосконалити запропонований код на ваш смак.