

Я ДОСЛІДЖУЮ

СВІТ

Фрагмент малюнка та дії, які можна з ним виконувати

2

За програмою нової української школи



SCRATCH

Урок 31



Ти дізнаєшся:

- як відкрити графічний редактор у середовищі Скретч;
- якими інструментами малюють виконавців у середовищі Скретч;
- що таке фрагмент малюнка та які дії можна з ним виконувати.

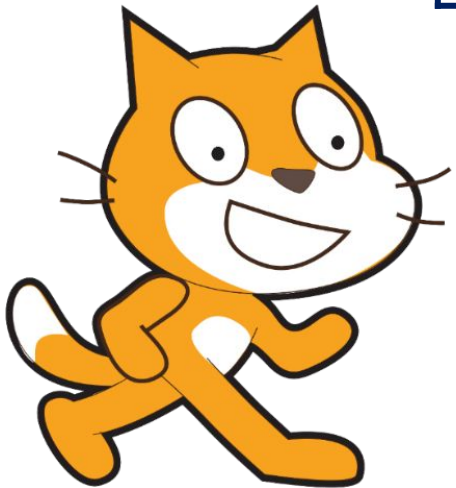
Дотримуйся правил:

- роботи з комп'ютером.

Розгадайте кросворд



1	К	л	а	С	✓						
2	Ц	и	р	к	✓						
3	П	е	р	е	х	р	е	с	т	я	✓
4	М	о	р	е	✓						
5	Л	і	т	а	к	✓					
6	Ч	о	в	е	н	✓					



6. Середовище моряка-підводника.





Пронумеруй правильний порядок дій у *послідовності дій вимкнення комп'ютера*

4

Натиснути ліву кнопку миші

3

***Встановити вказівник на команду
Вимкнути комп'ютер***

1

***Встановити вказівник на кнопку
Пуск***

2

Натиснути ліву кнопку миші



Смайлик полюбляє їсти цукерки. Друзі склали для нього жартівливий алгоритм. Знайди помилки в алгоритмі та виправ їх.

1. Візьми цукерку.

2. Помий цукерку.

3. Розгорни цукерку.

4. З'їж цукерку.

5. Кинь обгортку на підлогу.

1. Помий руки.

2. Візьми цукерку.

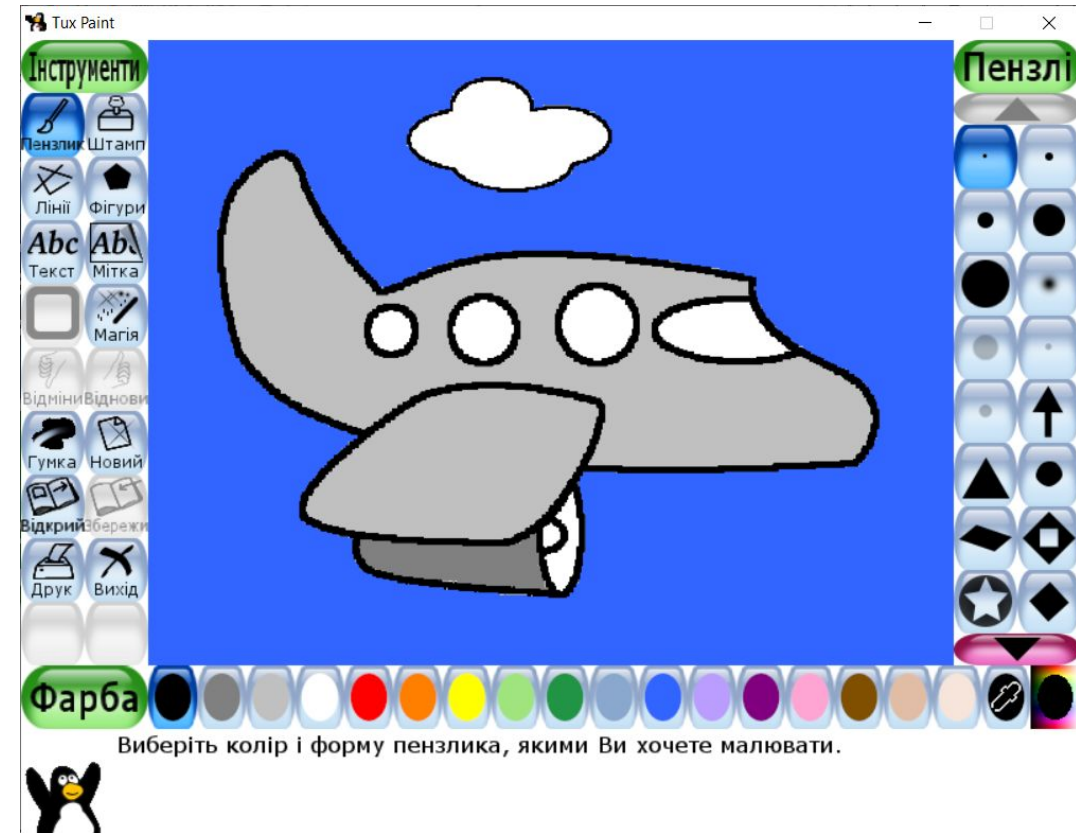
5. Кинь обгортку в смітник.



Зображення виконавця в середовищі **Скретч можна редагувати. Для цього в середовищі вбудовано графічний редактор.**



З яким графічним редактором ти й твої друзі вже працювали? Які інструменти ти вмієш використовувати? Які малюнки можеш створювати цими інструментами?



Що таке фрагмент малюнка?



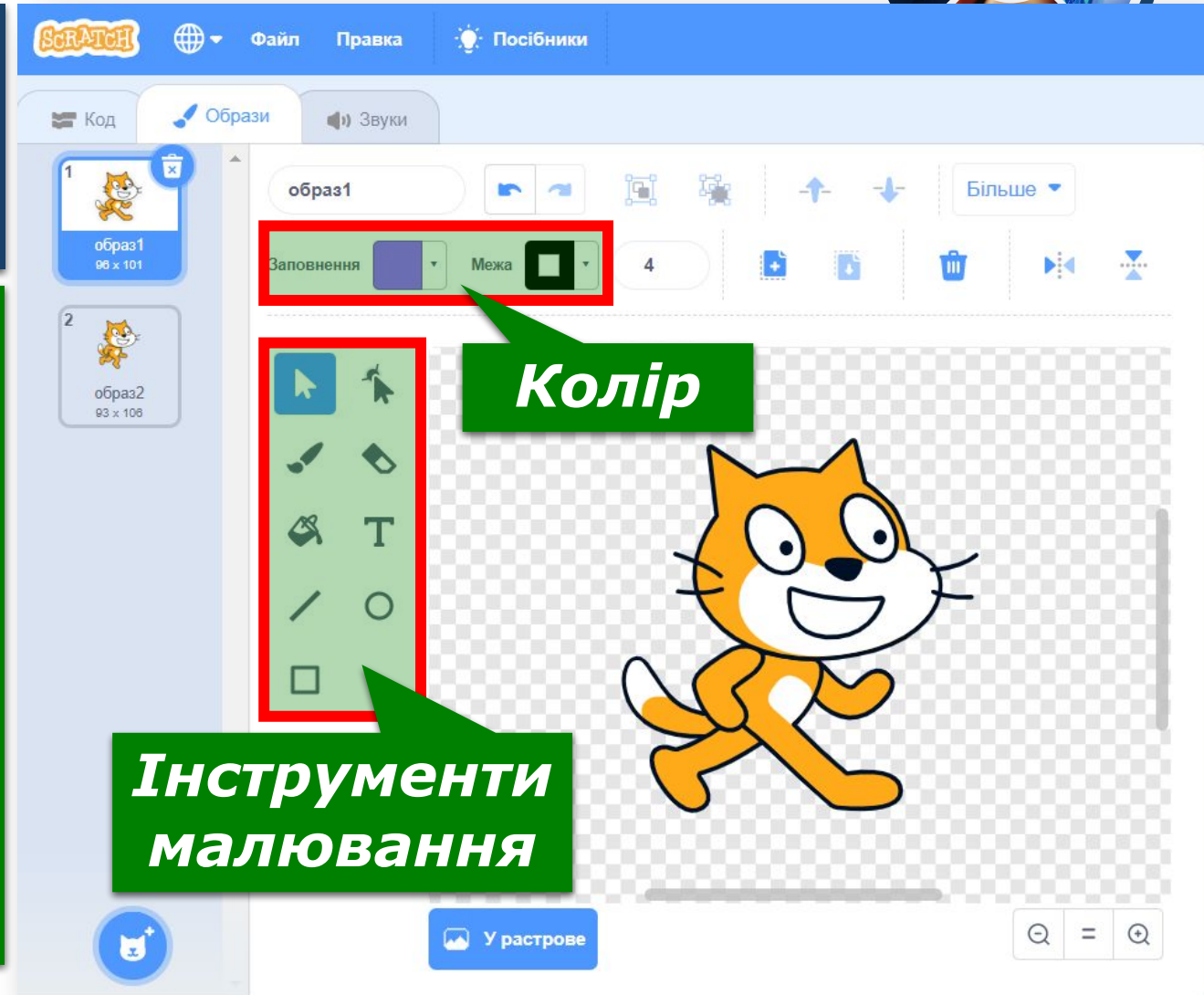
Щоб перейти до графічного редактора **Скретч**, потрібно у вікні середовища над групами команд натиснути **Образи**.

The screenshot shows the Scratch web interface. At the top, there are tabs for 'Код', 'Образи', and 'Звуки'. The 'Образи' tab is highlighted with a red box and a red arrow. Below the tabs, the 'Рух' (Motion) category is selected in the left sidebar. The main workspace shows several motion blocks, including 'перемістити на 10 кроків', 'поверот 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', 'слідувати за вказівник', and 'змінити x на 10'.



Ліворуч від сцени ти отримаєш вікно графічного редактора.

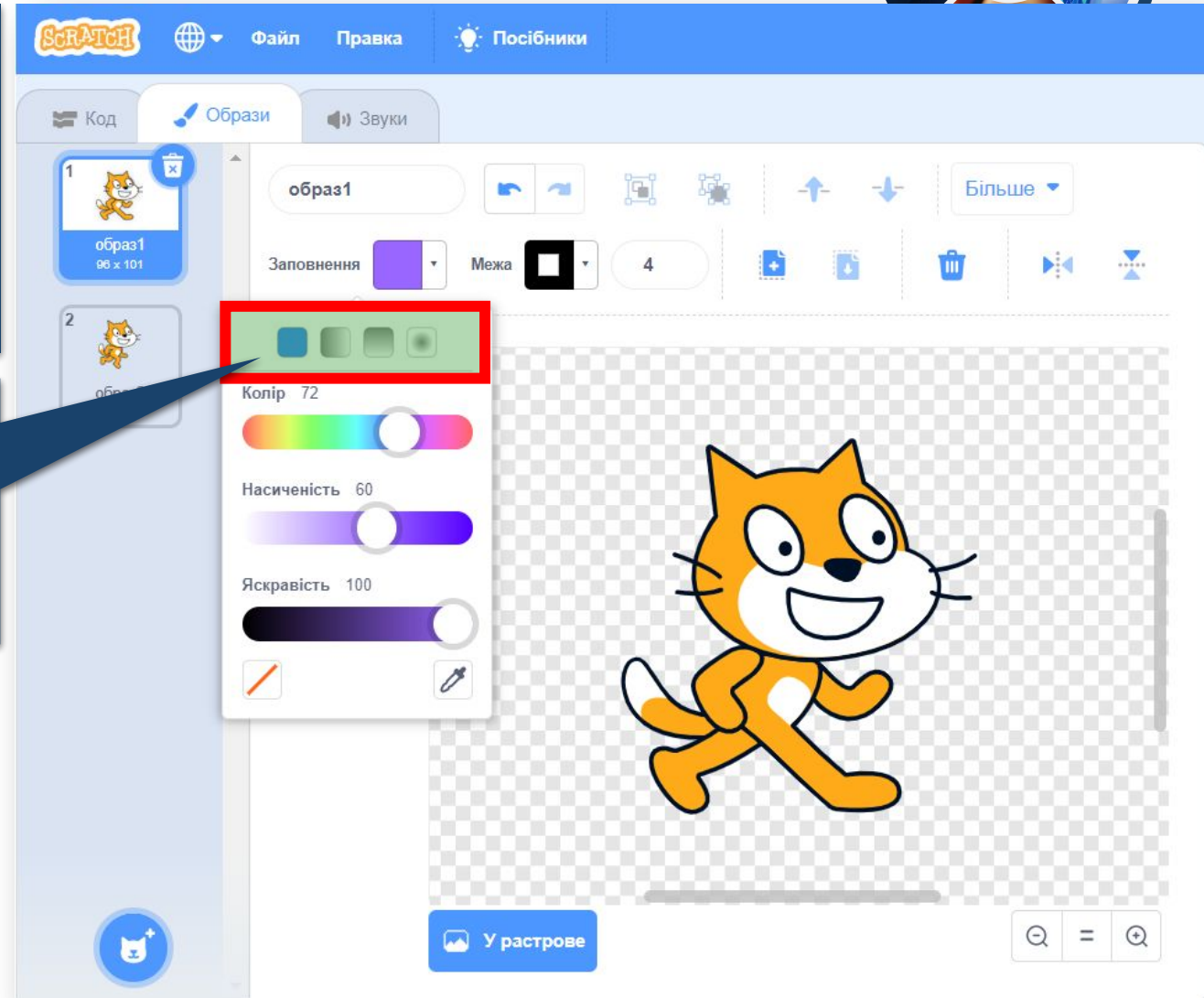
Якими інструментами можна малювати в графічному редакторі Скретч? Які інструменти подібні до тих, що тобі доводилось використовувати в редакторі Тукс Пейнг?





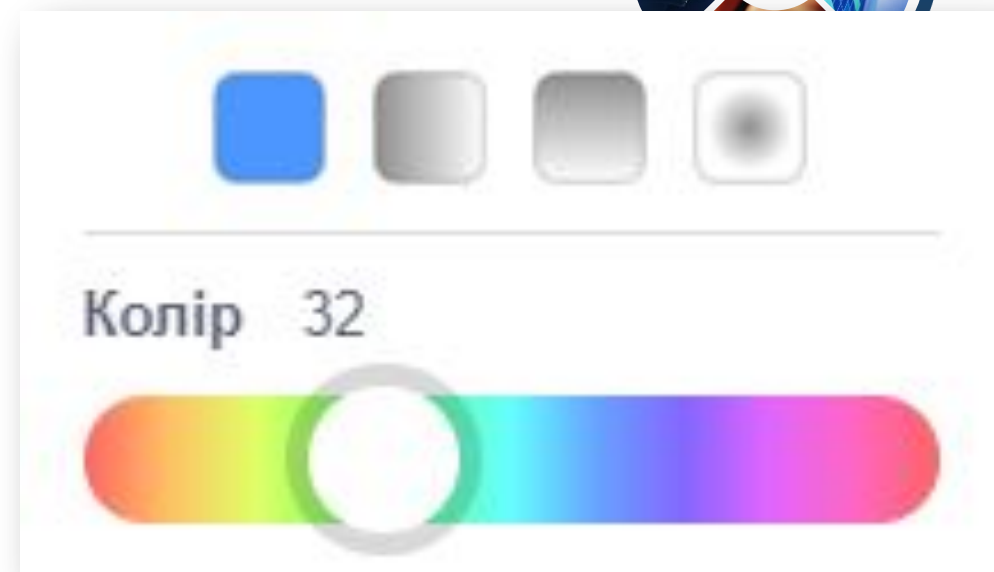
У графічному редакторі **Скретч** є інструменти, відмінні від тих, з якими ми вже працювали.

Наприклад, інструмент **Заповнення** має такі властивості:



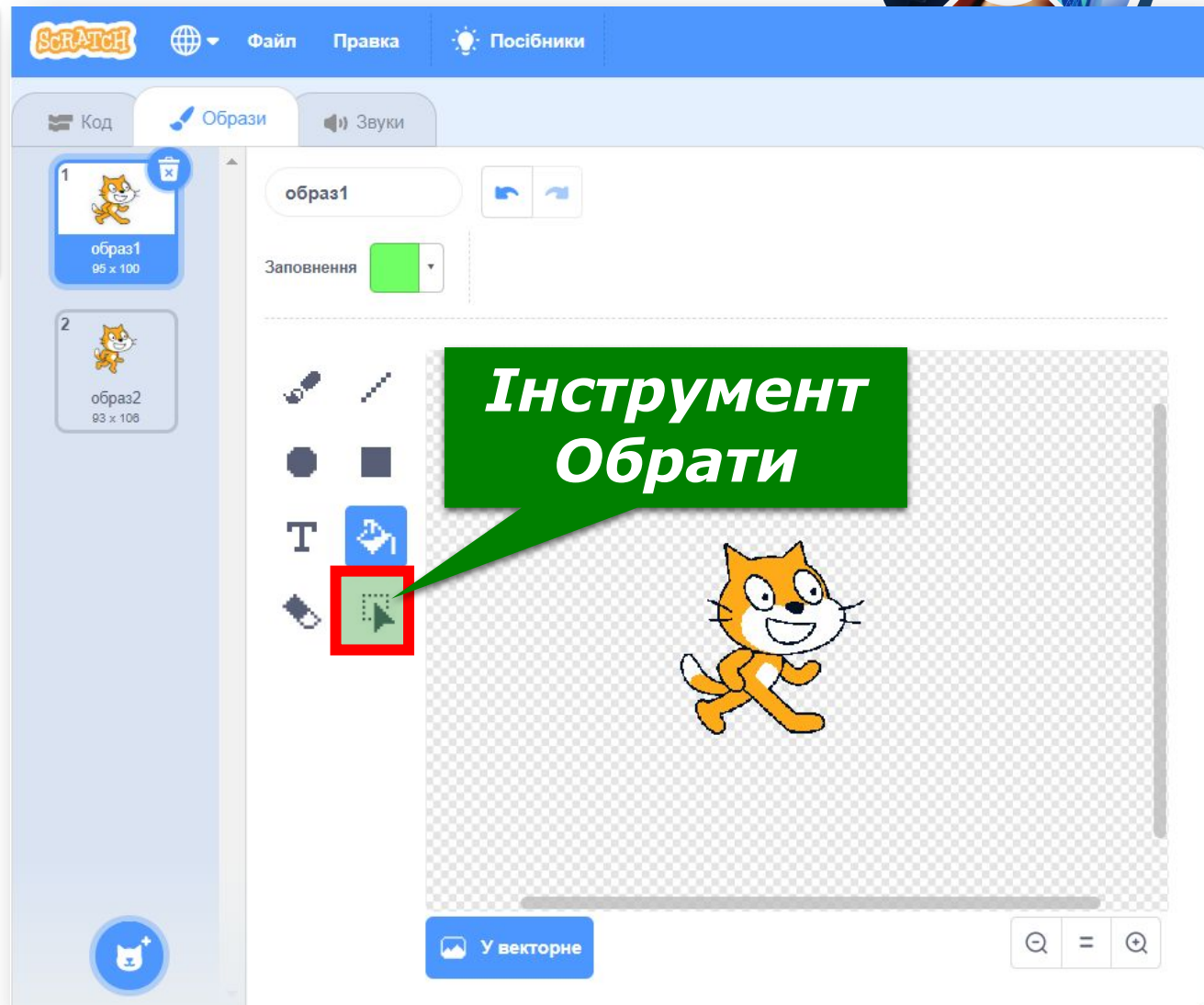


Щоб отримати різне зафарбовування фону чи контуру малюнка у списку **Заповнити** обирають колір, наприклад зелений, та деякий спосіб заповнення. Отримаємо:





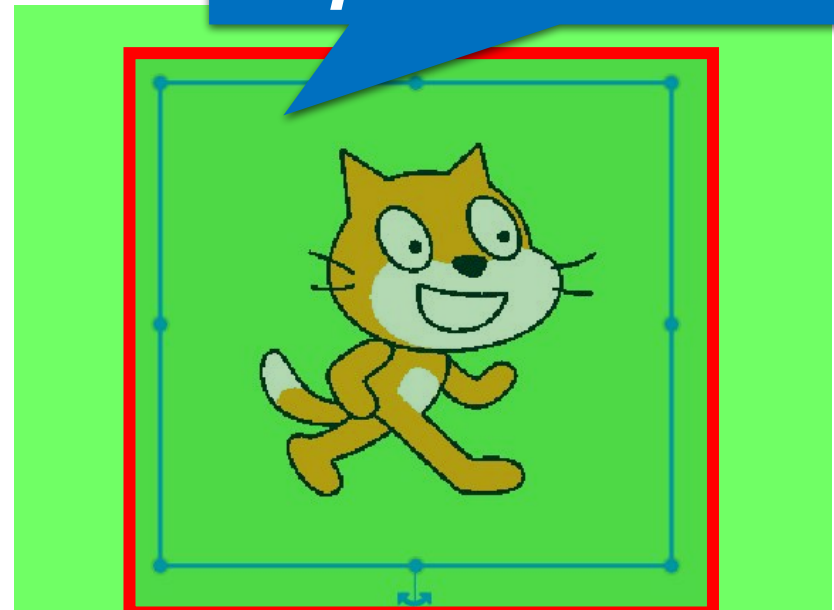
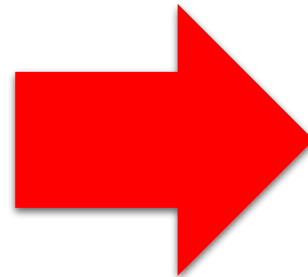
Інструментом, якого немає в редакторі Тукс Пейнт, є **Обрати.**



Що таке фрагмент малюнка?



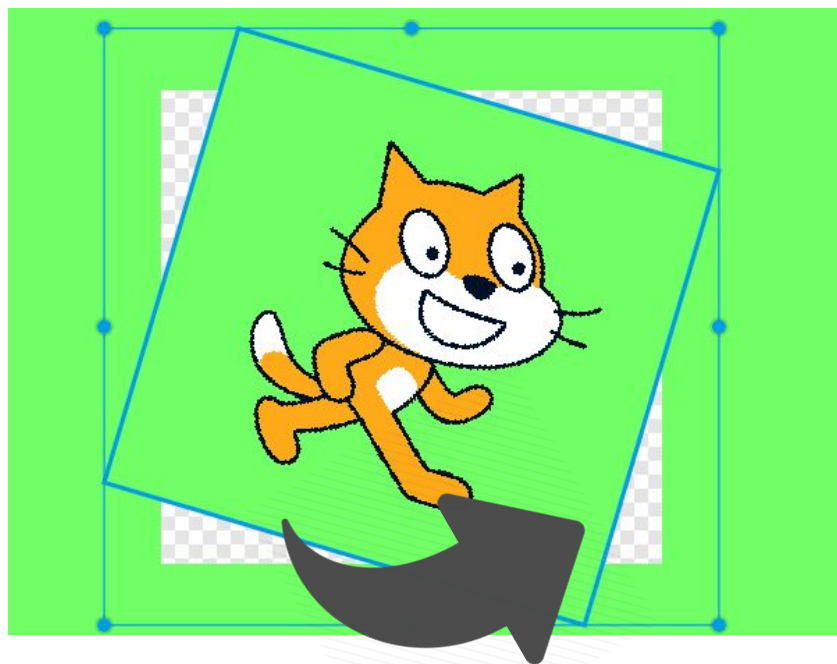
Якщо затиснути ліву кнопку миші та провести над малюнком лівою кнопкою миші уявну лінію, яку позначено червоним кольором, то виділений малюнок буде взято у прямокутник. Така частина малюнка має назву **фрагмента малюнка**.



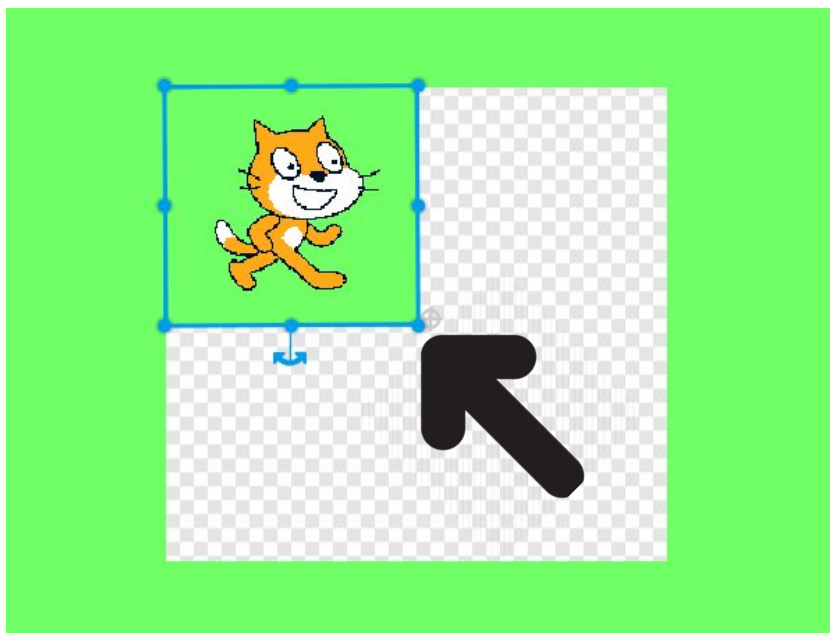
Фрагмент малюнка



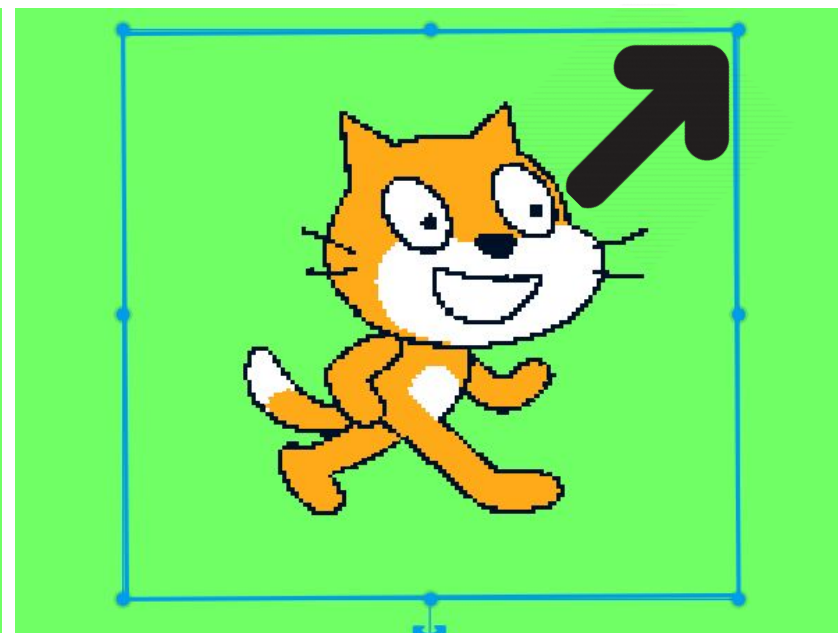
Над фрагментом у прямокутнику мишею можна виконувати дії.



Фрагмент повернувся



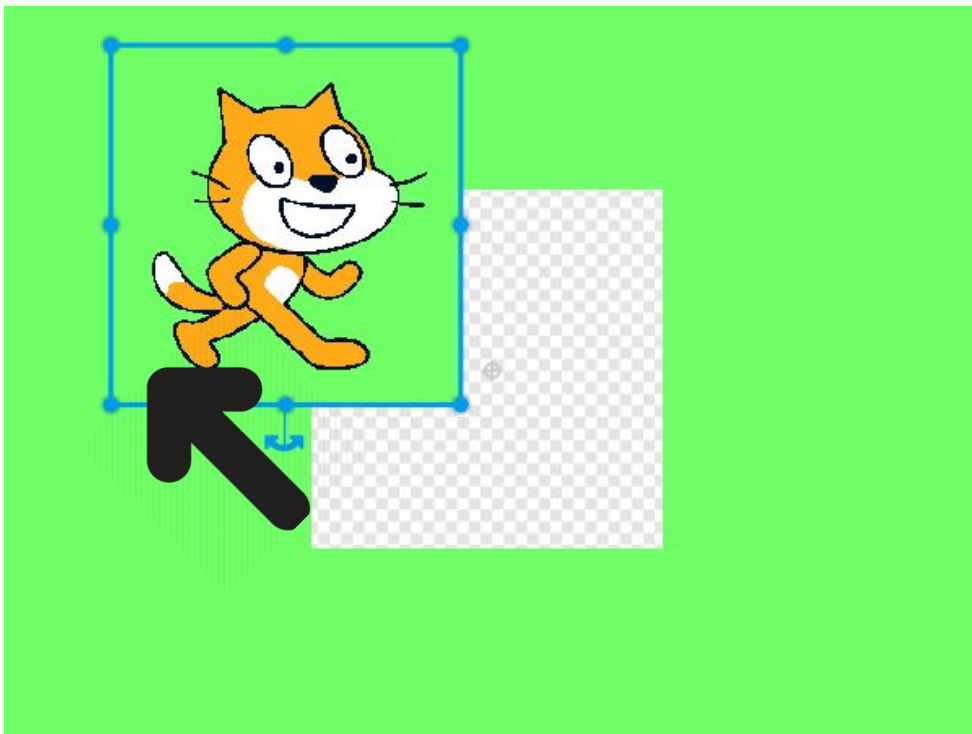
Фрагмент зменшився



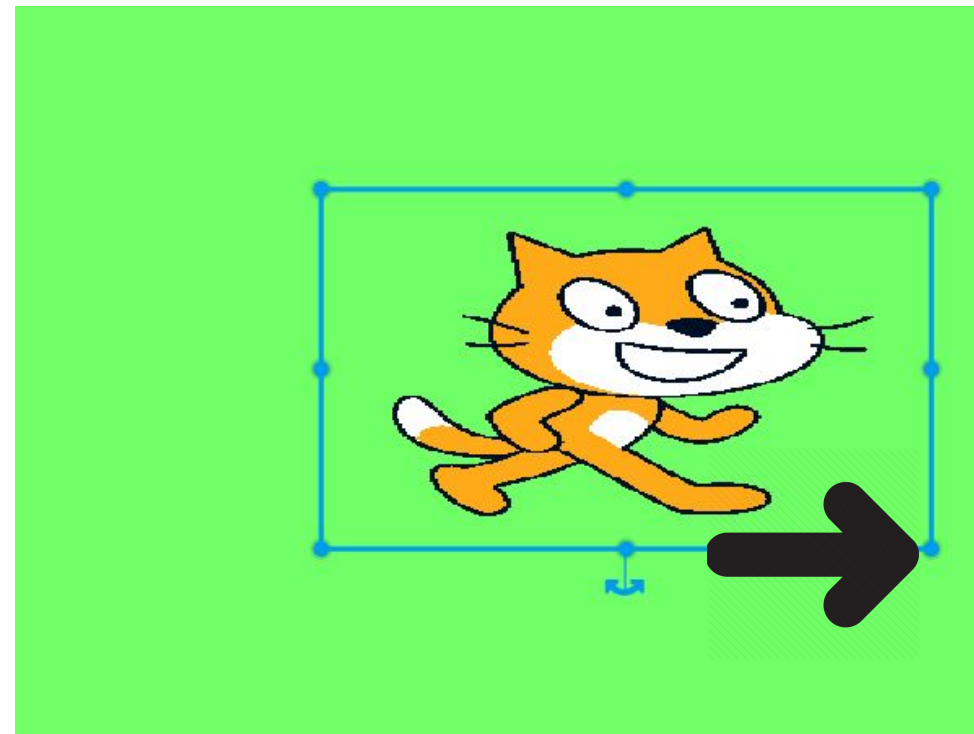
Фрагмент збільшився



(Продовження...) Дії над фрагментом



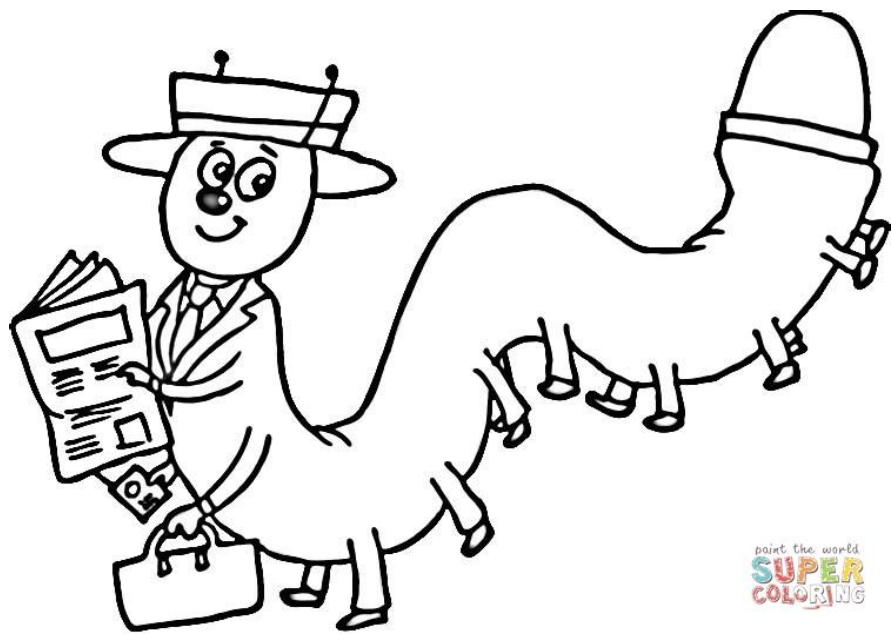
Фрагмент перемістився



Фрагмент розтягнувся



Багатоніжка на першу ногу надягнула одну шкарпетку. На другу — дві шкарпетки, на третю — три і так далі. Всього вона наділа 36 шкарпеток. Скільки ніг у багатоніжки?



















Відповідь:

8 ніжок



Заповни порожні клітинки квадрата. Відомо, що у кожному рядку та стовпчику кожний значок має зустрічатися тільки один раз.



Обери зайве:

Шкіра, очі, вуха, язик, ніс, ~~обличчя~~.

Круглий, ~~зелений~~, квадратний, прямокутний.

Голосний, тихий, ~~гарячий~~, дзвінкий.





Знайдіть «зайві» числа в кожному рядку:

10, 12, 5, 31, 17, 22;

(5 — одноцифрове)

3, 7, 18, 9, 0, 1;

(18 — двоцифрове)

10, 20, 37, 80, 40, 90;

**(37 — решта
закінчуються нулем)**

21, 25, 67, 22, 20, 29.

**(67 — решта числа
третього десятку)**



Продовжте ряд:

1, 2, 3,

4

5

6

7

1, 3, 5

7

9

11

13

2, 4, 6

8

10

12

14

6, 5, 4

3

2

1



У кожній парі слів підкресли слово, що розташовано в словнику раніше.

вересень — жовтень

конвалія — айстра

роса — пара

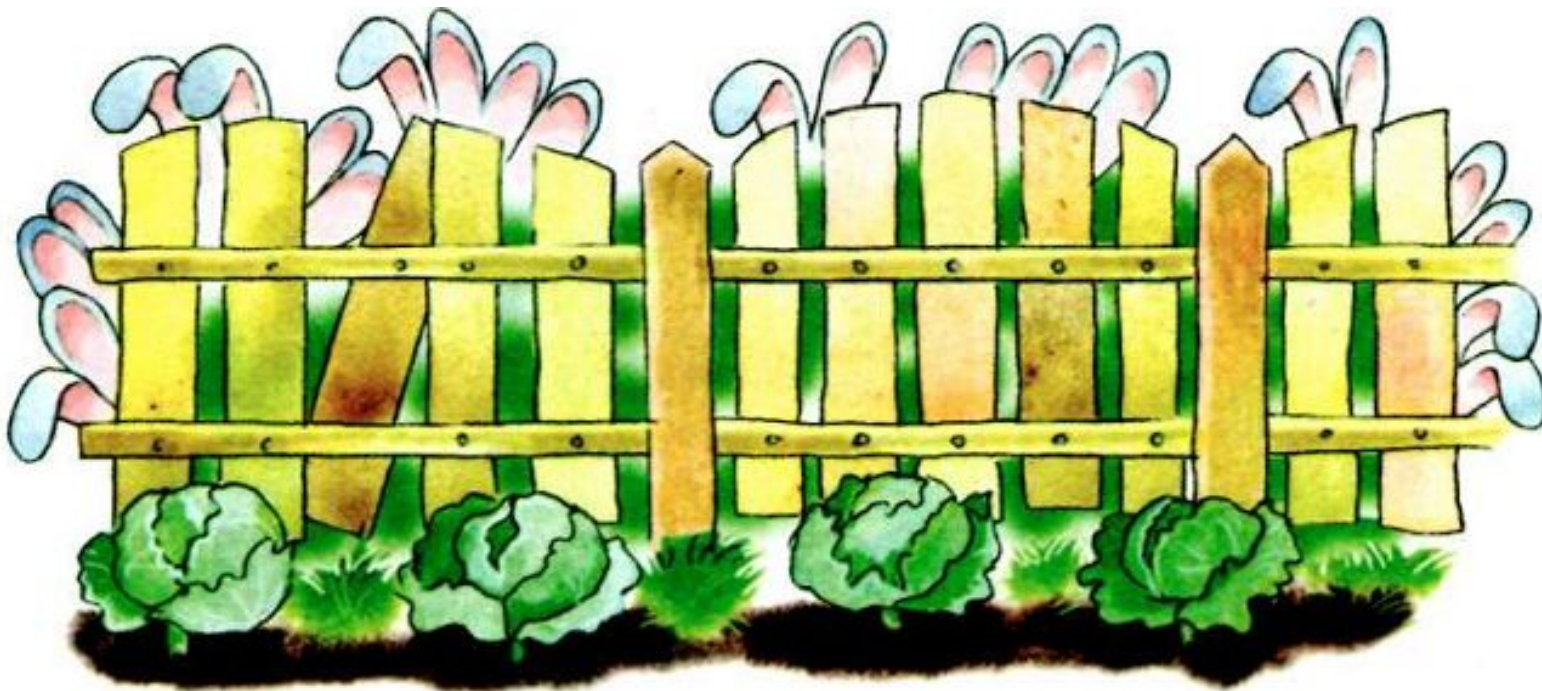
січень — травень

хвилина — фільм

ціна — чобіт



За парканом заховалися зайці. Скільки їх там було, якщо виглядали 24 вуха?



Відповідь:

12 зайців



Полічи кубики на кожному малюнку.

Five 3D structures made of cubes, each with a number in a red box next to it:

- Structure 1 (red): 5 cubes. A 2x2x2 cube with one corner missing.
- Structure 2 (blue): 10 cubes. A 3x2x2 structure with one corner missing.
- Structure 3 (green): 7 cubes. A 2x2x2 cube with one corner missing.
- Structure 4 (grey): 9 cubes. A 3x2x2 structure with one corner missing.
- Structure 5 (yellow): 14 cubes. A 3x2x2 structure with one corner missing.

Фізкультхвилинка

Розділ 5
§ 31





**Сторінка
129**





Завдання. Виконавець-фея

1. Відкрий середовище Скретч.
2. Створи власного виконавця алгоритму в середовищі Скретч. Наприклад, виконавця-фею.



Я ДОСЛІДЖУЮ

СВІТ



Дякую за увагу!

За новою програмою



Урок 31