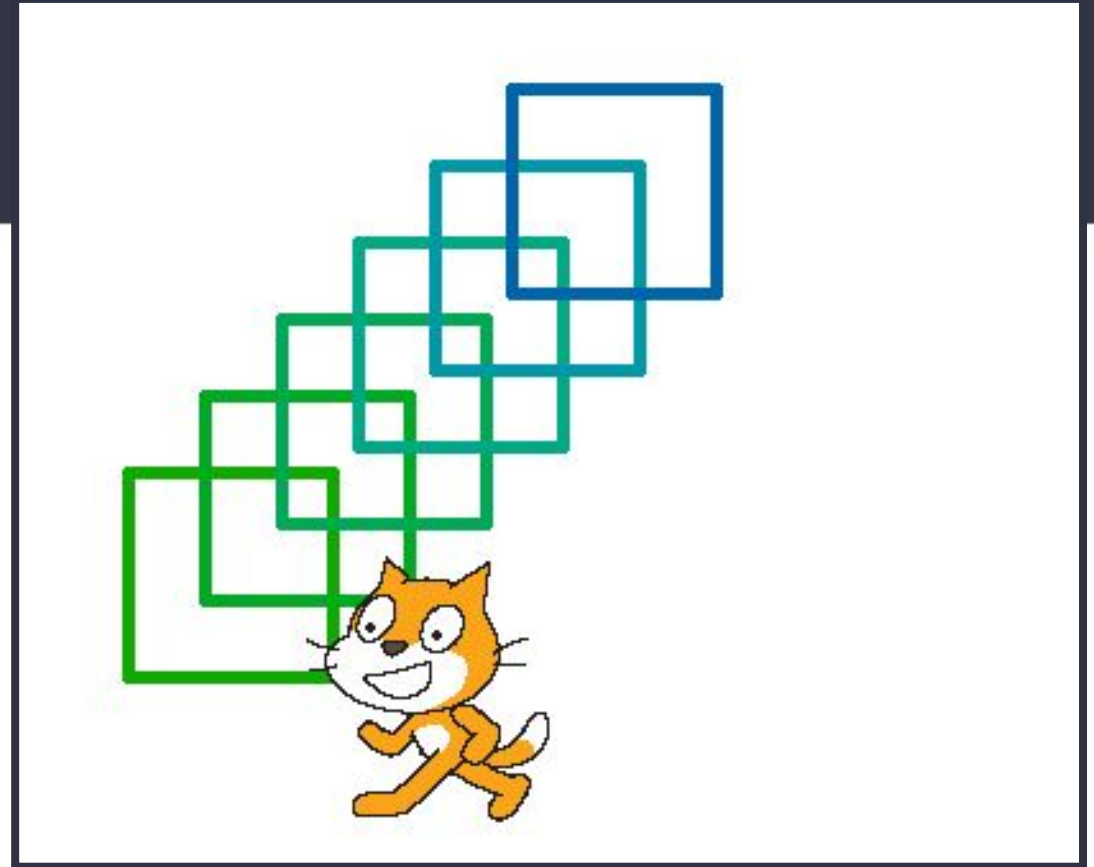


Інформатика

Сьогодні  
30.03.2022

Урок  
№26



**Розробка індивідуального  
програмного проєкту на обрану  
тему**

**Вже пролунав шкільний**

**дзвінок,**

**Покликав всіх нас на урок.**

**Рівненько стали. Все. Вже**

**час,**

**Роботу починає клас.**

**За парти всілися**

**зручненько,**

**Поклали руки всі гарненько.**

**Готові? Так.**

**А настрій як? Клас!**

**Тож успіх всіх чекає нас!**



# Правила поведінки в кабінеті інформатики



**Сьогодні**  
**30.03.2022**

## Повідомлення теми і мети уроку

**Сьогодні на уроці ми з вами дізнаємося:**

**як складати проєкт у середовищі Скретч;**

**як обмінюються складеними проєктами.**



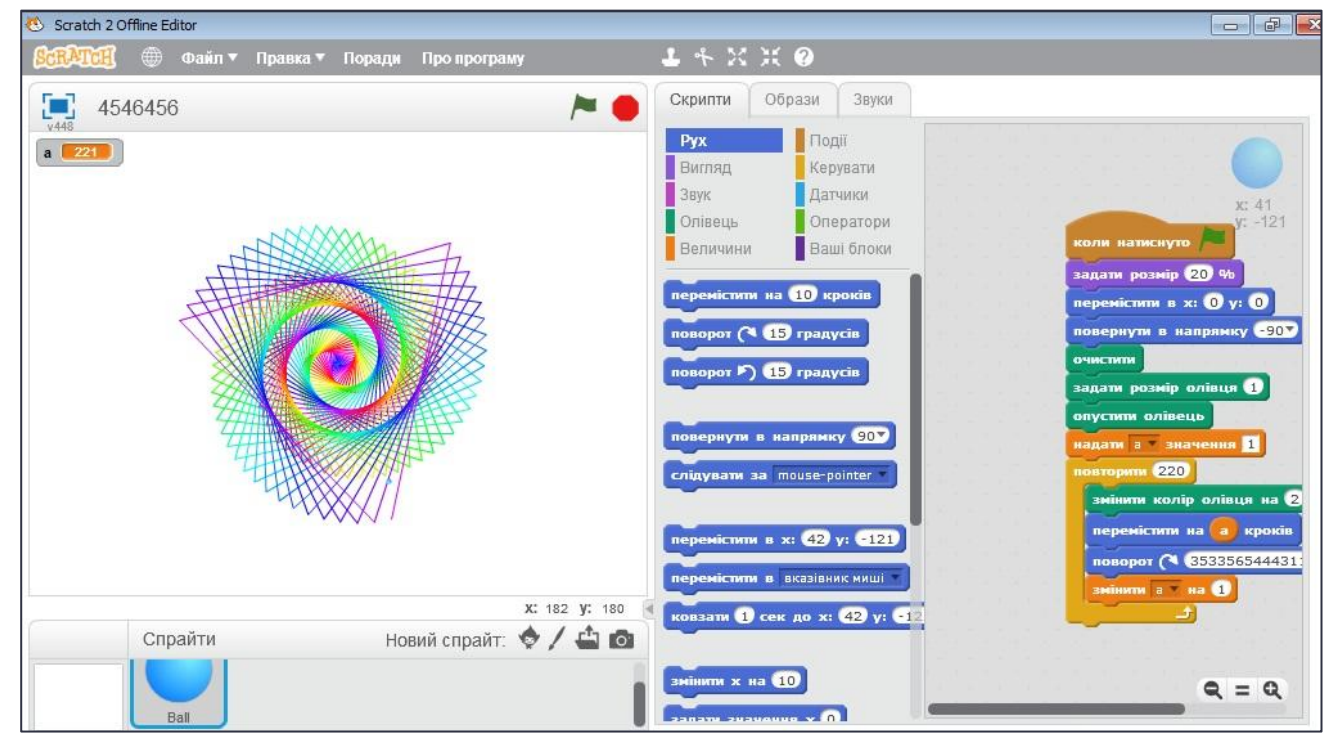


Хлопчики збирали в лісі гриби. Найбільше зібрав Роман. Про кількість грибів він сказав так: «Якщо це число зменшити у 6 разів і одержаний результат зменшити на 6, то дістанемо 6».

**Скільки грибів зібрав Роман?**

*Роман зібрав 72 гриби*

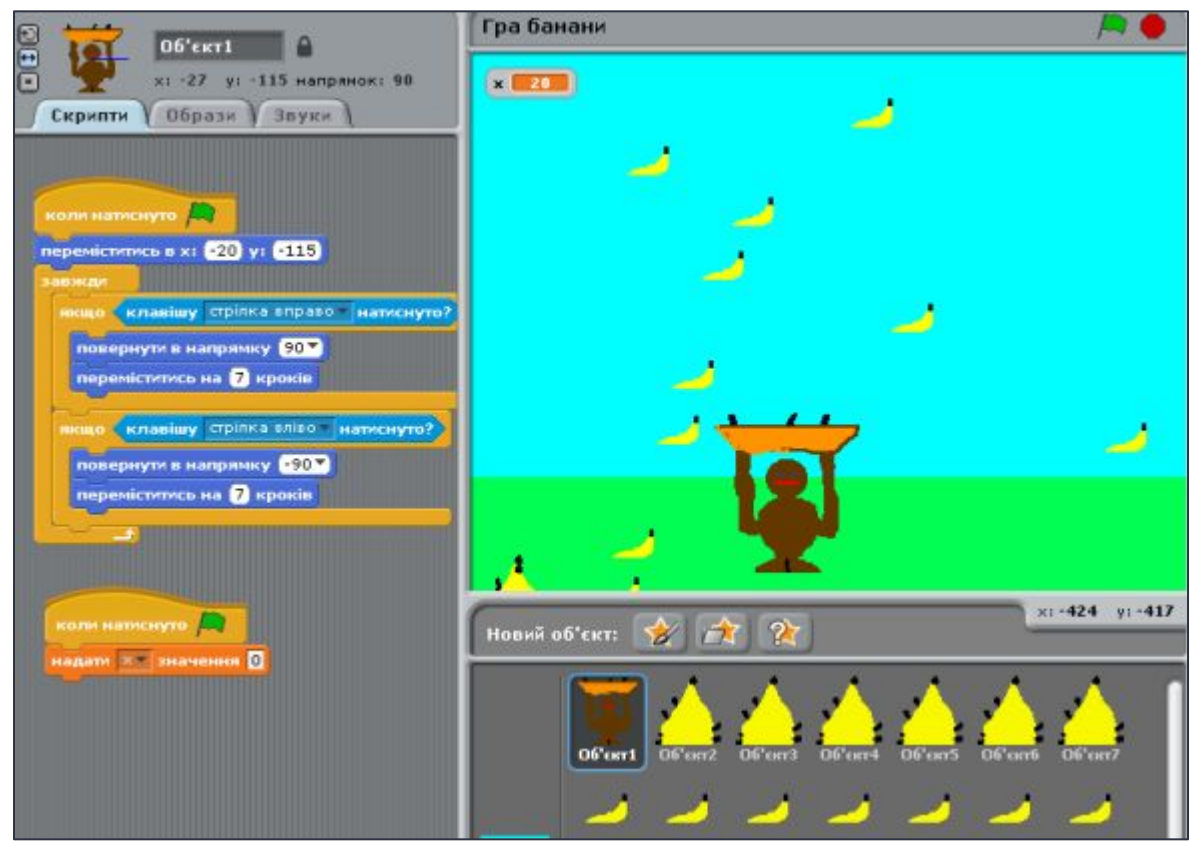
Тобі з друзями вже багато разів доводилося працювати над проєктами на інших уроках. Зображення виконавців, для яких встановлені властивості, фон сцени й алгоритм, які можна зберегти у файлі та завантажити собі на комп'ютер чи відкрити, у середовищі Скретч об'єднані під однією назвою — **проєкт**.





Чому виріб, який ти самостійно плануєш і готуєш на уроках з технологій і дизайну, та файл у середовищі Скретч мають однакову назву — **проєкт**?

У середовищі Скретч можна розв'язувати різноманітні задачі, створювати цікаві проєкти: історії, мультфільми, ігри та навіть навчальні програми.





## Створюючи власний проєкт, використовуй план:

1. Придумай ідею проєкту. За потреби обговори її з друзями, вчителем, батьками. Якщо необхідно, використай навчальний матеріал уроків.
2. Передбач результат проєкту — які події мають відбуватися на сцені.
3. Сплануй хід виконання проєкту: придумай виконавців і їхні образи, поміркуй про фон сцени, визнач послідовність зміни подій на сцені.
4. Реалізуй сплановане в середовищі Скретч. Пам'ятай, що для того, щоб на сцені відбулася деяка подія, можна використати різні команди. Проєкт буде цікавим для інших користувачів, якщо в ньому використано щонайменше команд. Якщо проєкт буде виконуватись групою, то потурбуйтеся, щоб правильно розподілити завдання в групі. Добре, коли після спільного обговорення і планування кожен складе алгоритм для окремого виконавця, а тоді хтось об'єднає всі алгоритми виконавців в одному файлі проєкту.
5. Збережи проєкт і перевір відповідність його результату попередньому задуму.



Як відрізняється план підготовки проєкту, якщо його створювати одному, від плану проєкту, який буде реалізований у групі?

Для усіх, хто працює в середовищі Скретч, на сайті за посиланням <https://scratch.mit.edu/> створена спільнота. Тобі вже доводилося використовувати меню **Створити** для того, щоб перейти в редактор Скретч онлайн.



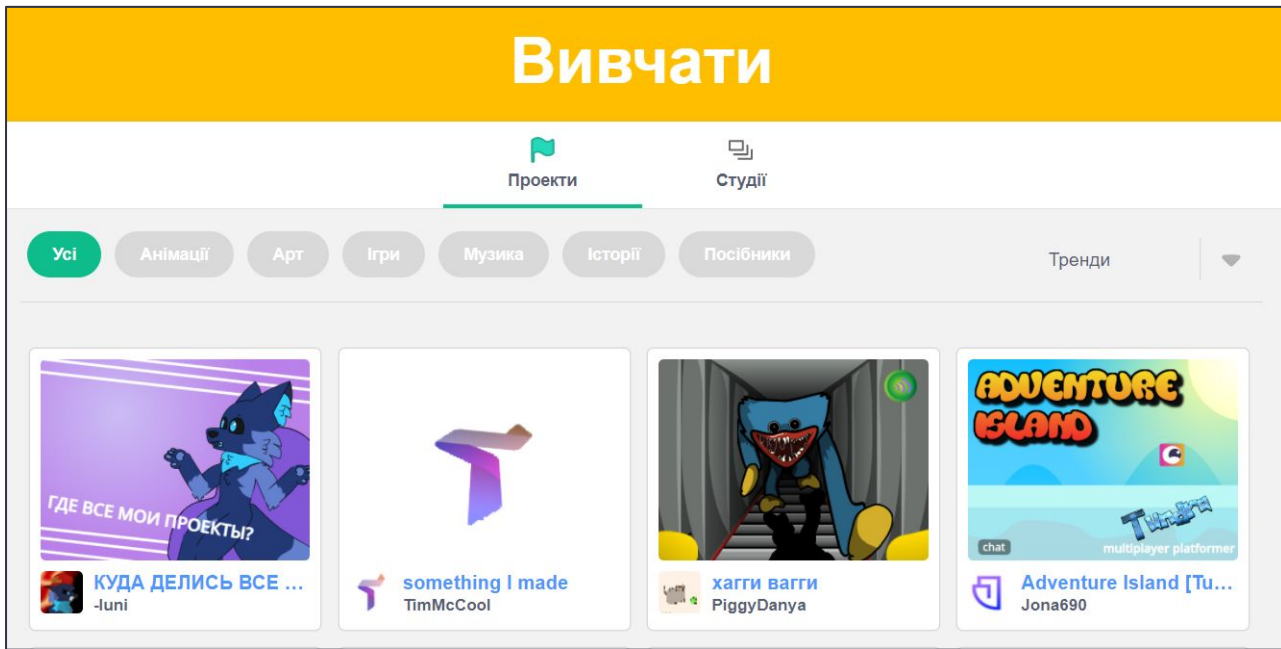
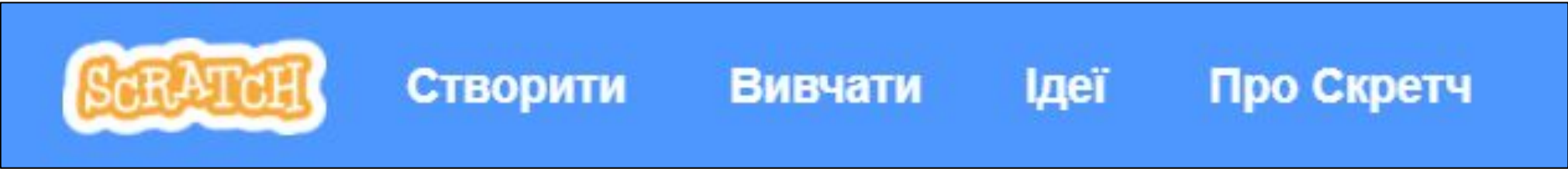
Створити

Вивчати

Ідеї

Про Скретч

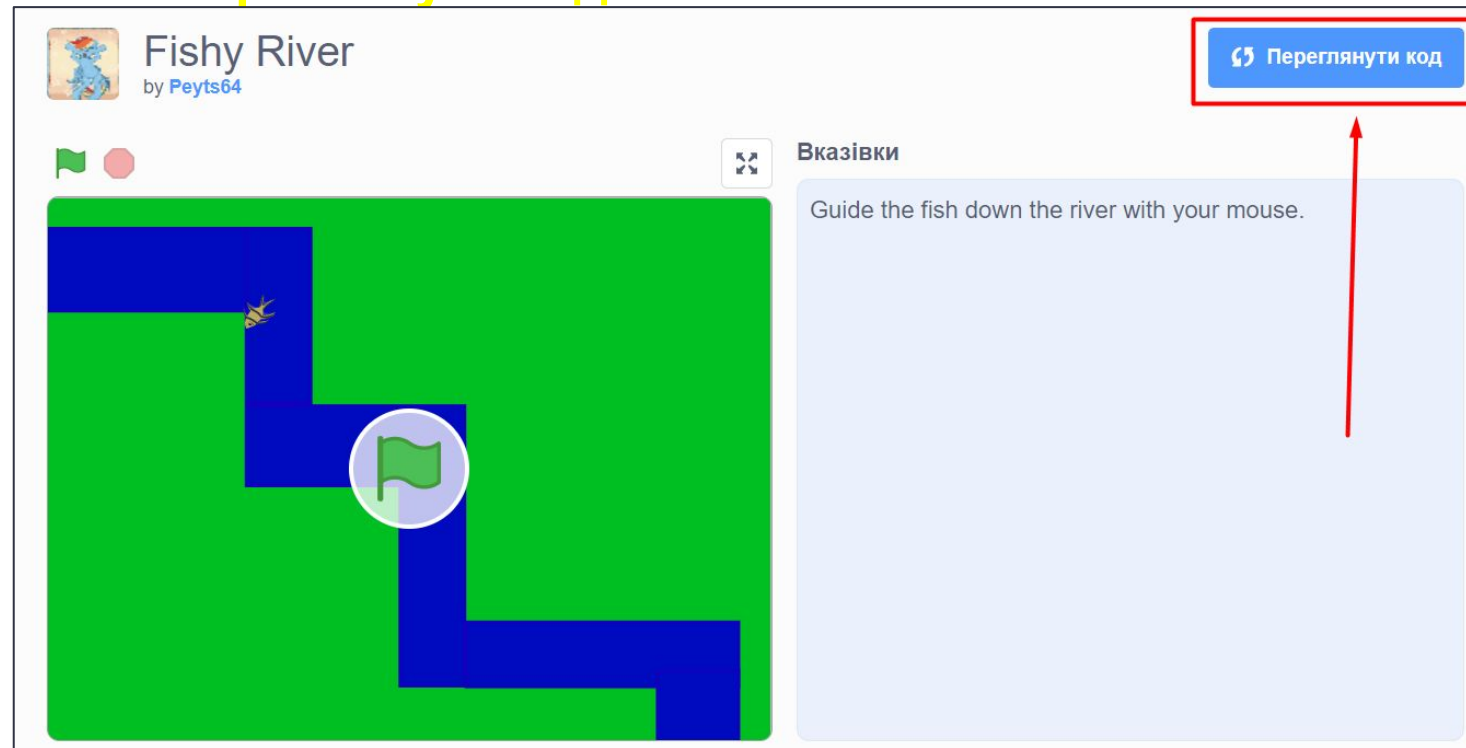
Якщо обрати **Вивчати**, тоді можна перейти в бібліотеку проектів, які створила спільнота



Які групи проектів подані на сторінці **Вивчати** сайту Скретч? Перевір відповідь за допомогою сайту.

З допомогою дорослих ти також можеш приєднатись до спільноти та розміщувати свої проекти. Щоб переглянути проєкт у бібліотеці, достатньо обрати його у списку та перейти до сторінки проєкту.

Керування проєктом здійснюється так само, як і в середовищі Скретч. А щоб переглянути, які команди використані в алгоритмі проєкту, та спробувати створити свій, слід натиснути кнопку **Переглянути код**

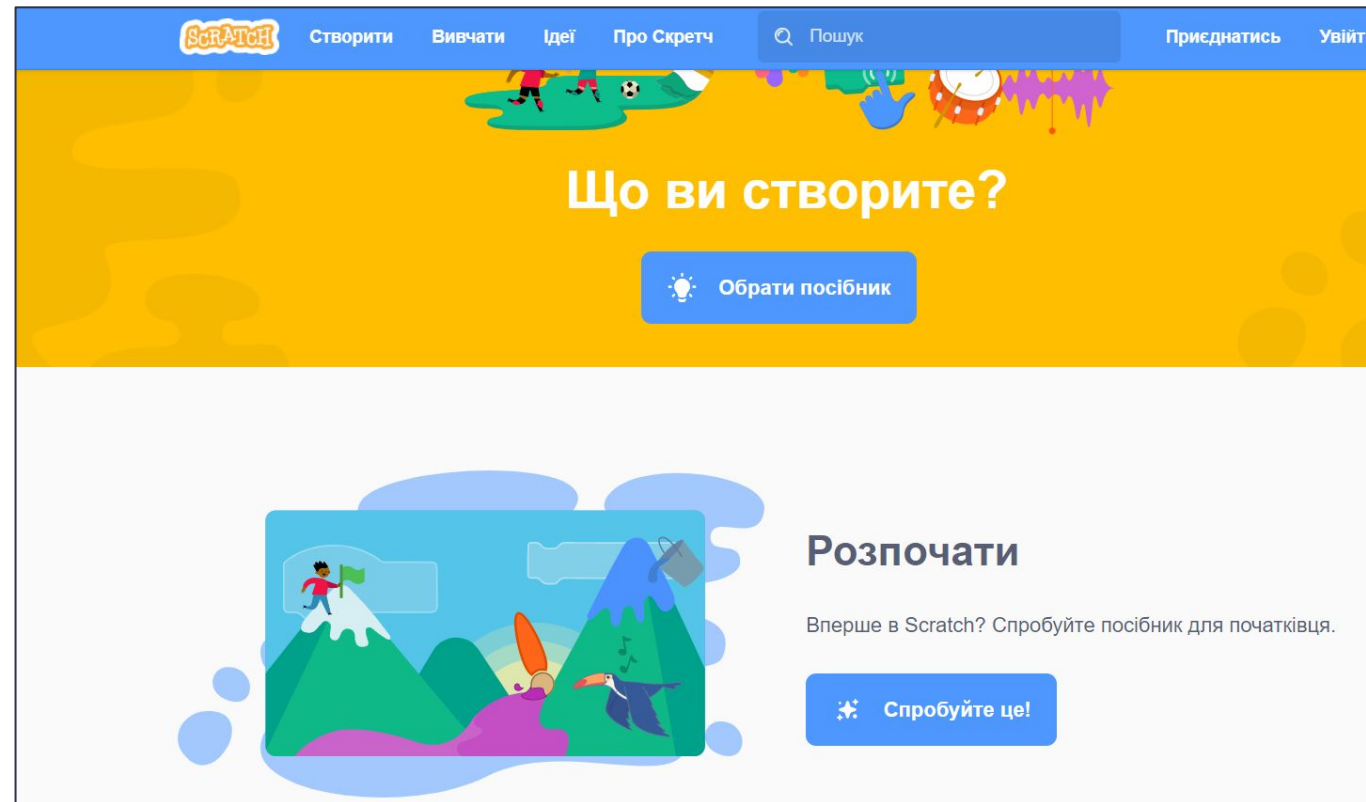


Fishy River  
by Peys64

Вказівки  
Guide the fish down the river with your mouse.

Переглянути код

Багато корисного є на сайті Скретч на сторінці **Ідеї**: посібник, настанови до окремих проектів і приклади проектів для початківців.



Сьогодні  
30.03.2022

Працюємо за комп'ютером



# Робота з інструкційною карткою



Обговоріть, сюжети яких відомих казок можна використати для створення анімованого проєкту, в якому герої будуть діяти за складеними алгоритмами та представляти казкові події на сцені. Що потрібно, щоб реалізувати таку казку в середовищі Скретч?

Обговоріть, які явища природи, експерименти, що пояснюють якісь наукові факти, процеси, які відбуваються у житті та техніці, можна використати для створення проєктів у середовищі Скретч.



Сьогодні  
30.03.2022

Міркуємо

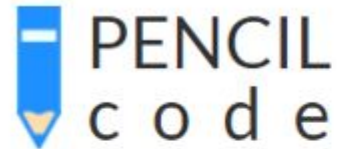


Переглянь проєкти, створені на попередніх уроках, або знайди цікавий проєкт на сайті спільноти Скретч. Сплануй власний проєкт. Реалізуй його в середовищі Скретч.

Сьогодні  
30.03.2022

Повторюємо





<http://pencilcode.net/>

Середовище програмування для малювання, відтворення музики та створення ігор

рухатися вперед

повернути ліворуч ↶

<https://blockly.games/?lang=uk>

Ігри для майбутніх програмістів



Я не міг, не хотів це робити.

Я це робив, але не вдалося.

Я це робив із допомогоюю.

Я це робив, хоча були помилки.

Я це робив, але не відразу.

Я це зробив.

Це було дуже просто!

Сьогодні  
30.03.2022

До нових зустрічей!

Чудово  
провели  
час.  
Приходь  
ще!

