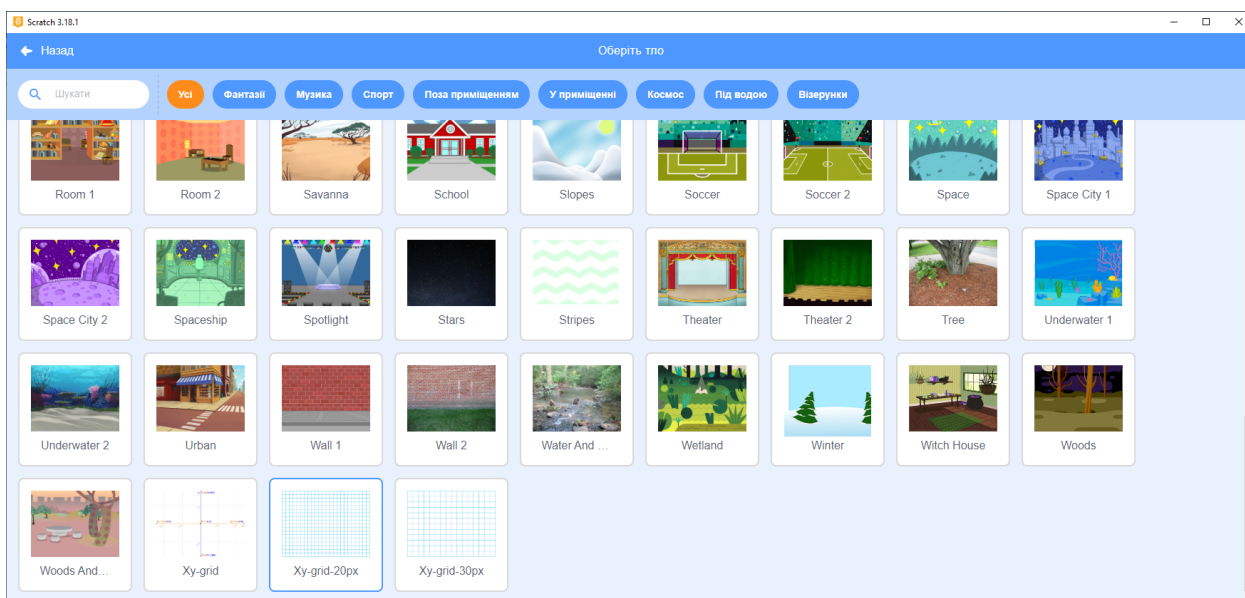


3 клас урок №22 – Алгоритм малювання у середовищі Scratch

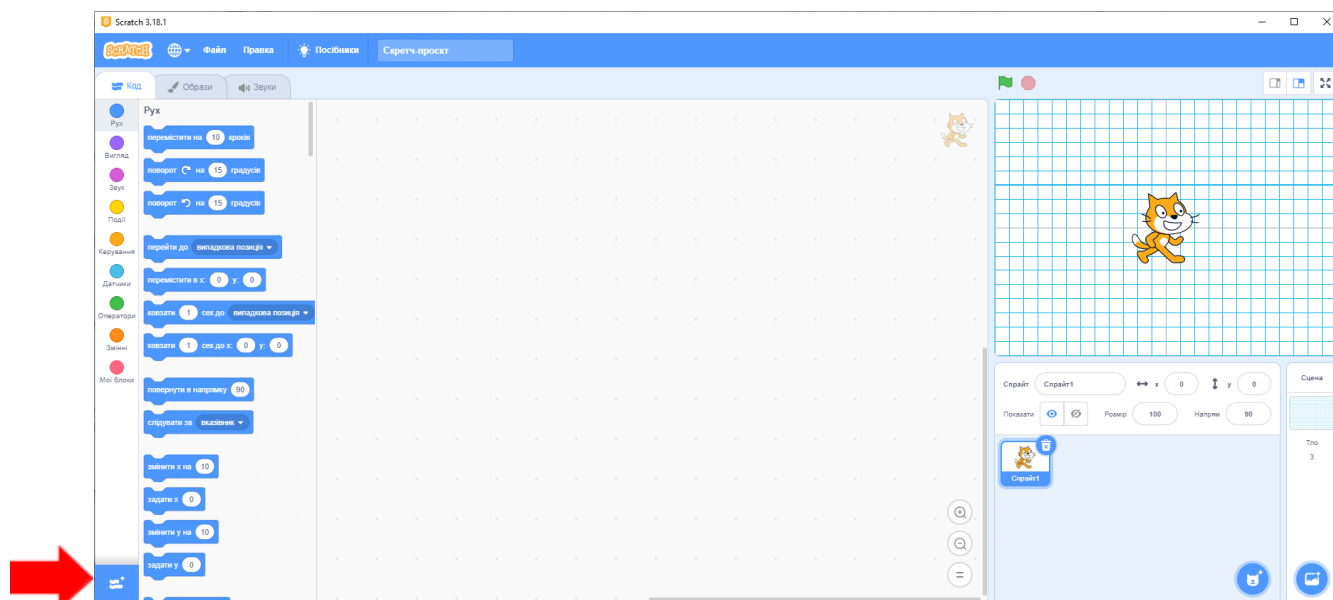
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

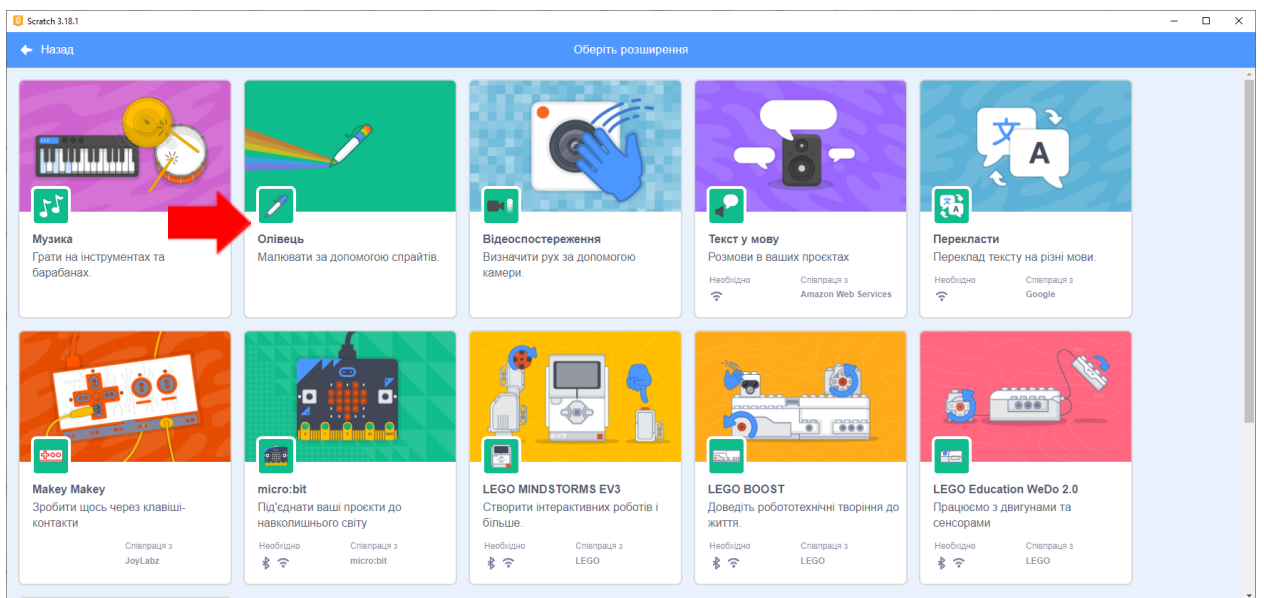
Завдання 1

1. Відкрийте середовище створення програм Scratch
2. Встановіть тло сцени на сітку:

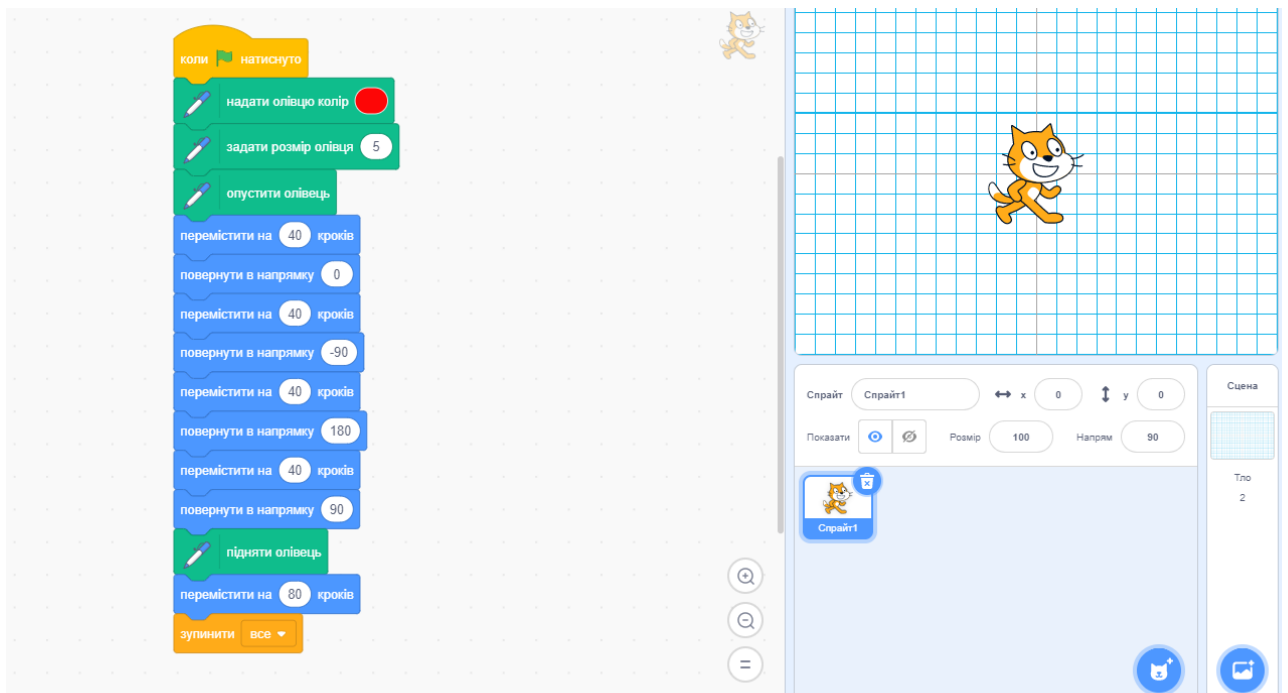


3. Додайте набір команд для малювання:





4. За зразком поданого алгоритму навчіть вашого кота малювати квадрат:



5. Збережіть проєкт на робочому столі з назвою «3 клас – Завдання1» та не закривайте ваш проєкт.

Завдання 2

1. Використовуючи створений алгоритм з попереднього завдання, змініть його таким чином, що рудий кіт малював ромб з розміром сторони 60,

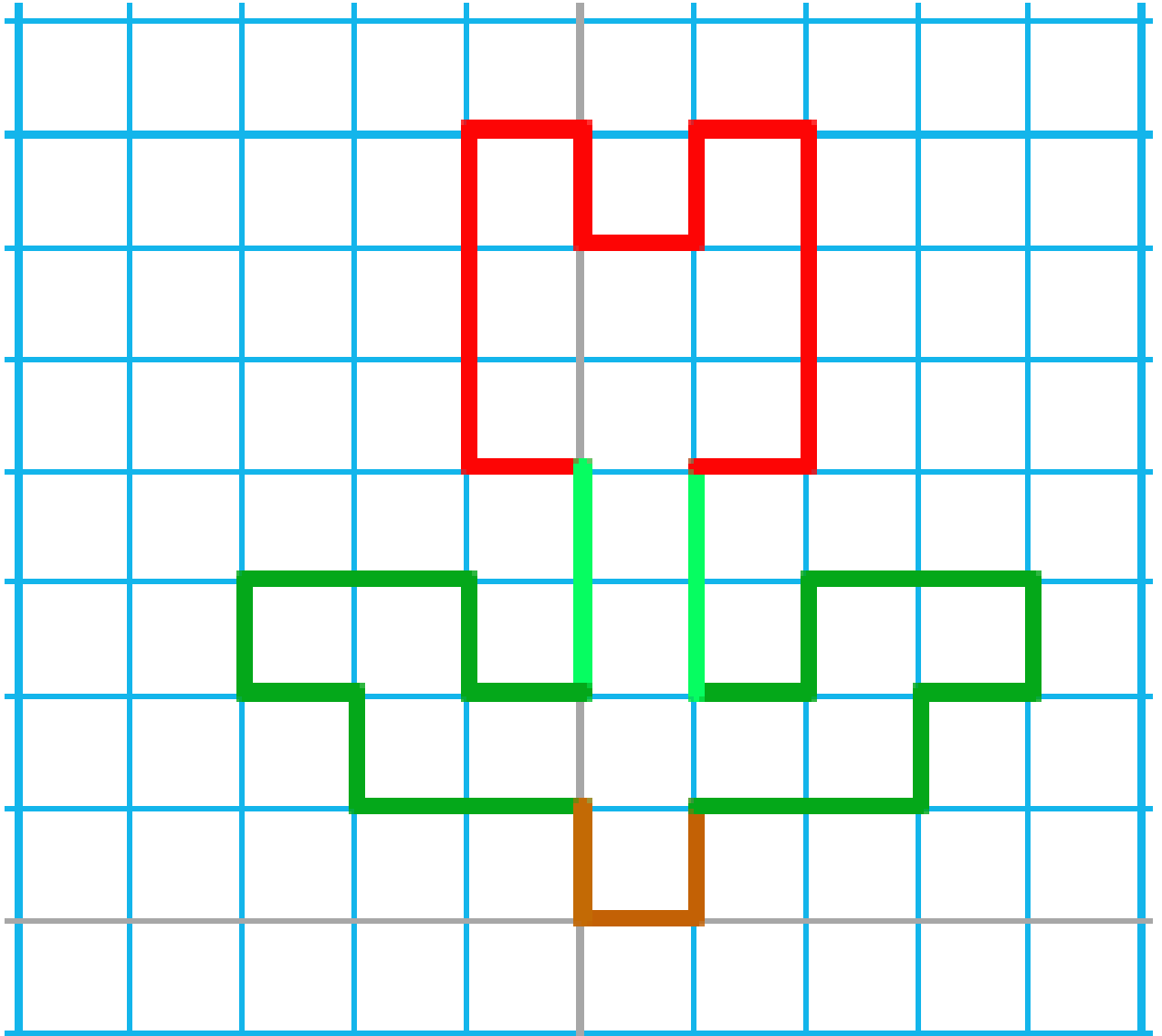
малював це різними кольорами () та різною

товщиною ліній ().

2. Збережіть проєкт на робочому столі з назвою «3 клас – Завдання2».

Завдання 3

1. Створіть новий проєкт в середовищі Scratch
2. Навчіть вашого кота малювати продемонстрований малюнок:



3. Збережіть проєкт на робочому столі з назвою «3 клас – Завдання3».