



Практичне завдання

Дії над об'єктами

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

Вправа 1. Природа навколо нас.

Завдання. Створи модель природного середовища тварини.

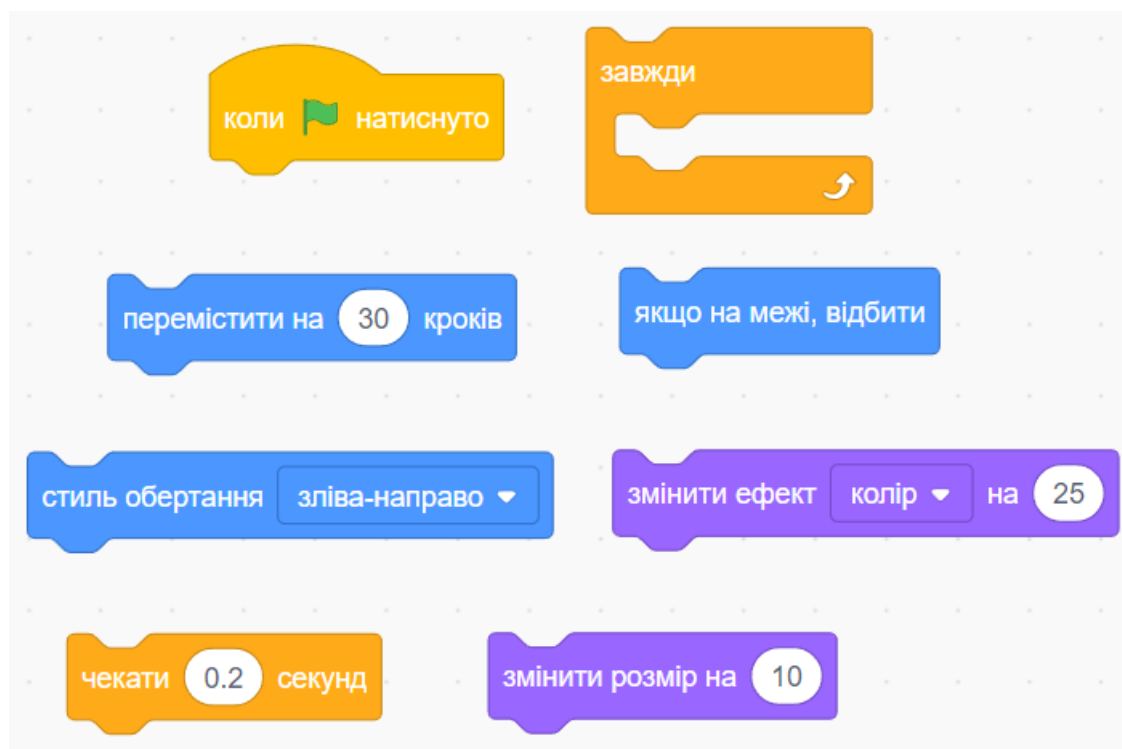
 Поміркуйте та сформулюйте припущення	Де живуть різні тварини? Що потрібно для життя реальним тваринам?
 Знайдіть	Приклади моделей середовища існування тварин. Сформулюйте його властивості
 Обговоріть	У якій програмі можна побудувати модель середовища існування тварин? Які інструменти є в растровому графічному редакторі Скретч?
 Створіть	Модель природного середовища існування тварини на вибір: жирафа, бурий ведмідь, пантера, кролик
 Оцініть	Розроблену модель відповідно до критеріїв

План роботи над проєктом

1. Обери тваринку для створення проєкту. Сформулюй припущення про те, що потрібно для життя обраний тобою тварині.
2. Знайди в інтернеті інформацію про те, у якій місцевості живе обрана тварина та чим харчується. Чи справдились твої припущення? Доведи, що знайдений в інтернеті інформації можна довіряти.



3. Знайди приклади моделей середовищ існування тварин. Як подаються ці моделі? Чи є в них щось спільне? Чим вони відрізняються? Чи використовувались для їх створення комп'ютерні програми? Чи вони тобі відомі?
4. У середовищі Скретч заміни зображення kota на зображення обраної тварини.
5. Додай зображення тла для сцени проєкту.
6. У графічному редакторі намалюй ще один об'єкт – улюблену їжу обраної тварини.
7. Сплануй алгоритм, який відображатиме модель поведінки тварини на природі (їсть, переміщується, змінює вигляд тощо).
8. Назви команди, які ти використаєш у своєму проєкті.



9. Створи в середовищі Скретч спланований проєкт. Додай за потреби власні команди.
10. Запусти алгоритм на виконання. Перевір, чи правильно відтворюється модель поведінки тварини. Оціни проєкт за критеріями (Критерії_Тваринка).
11. Продемонструй проєкт у класі. Своє представлення супроводжуй розповіддю про знайдені цікаві факти.