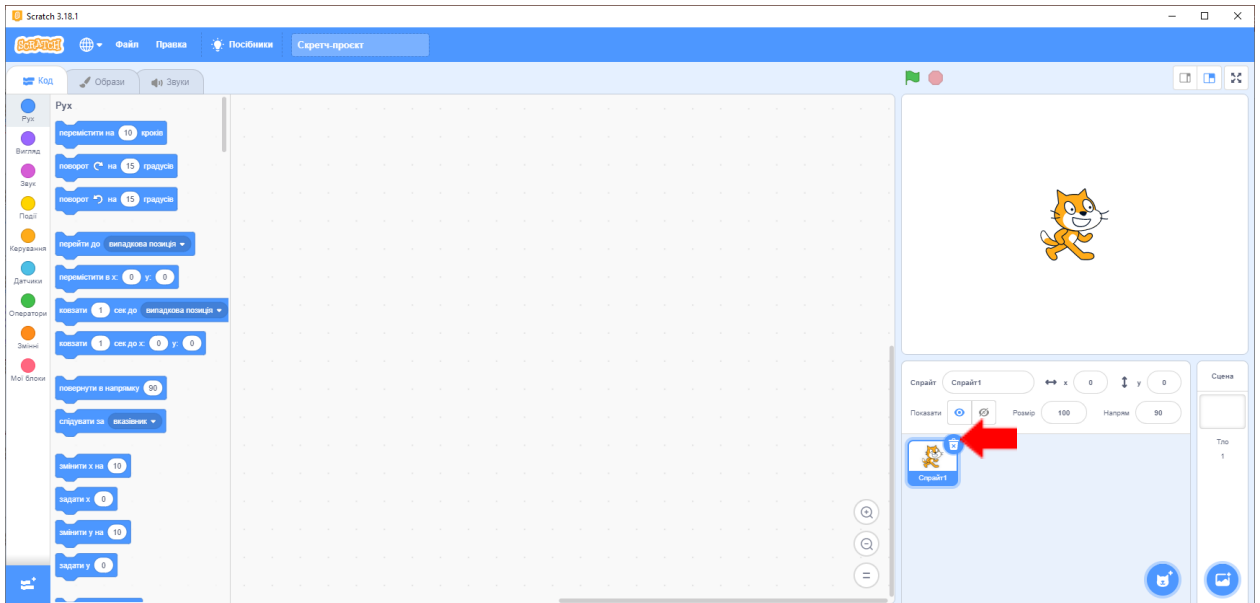


3 клас урок №21 – Складові частини об'єктів. Зміна вигляду об'єктів у середовищі Scratch.

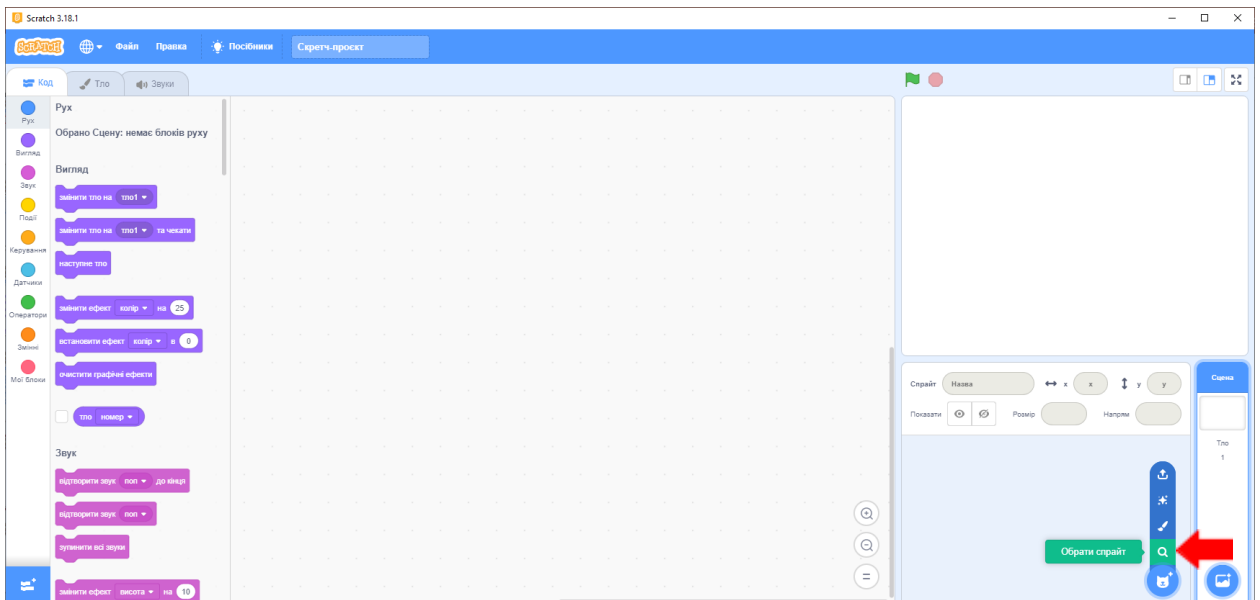
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

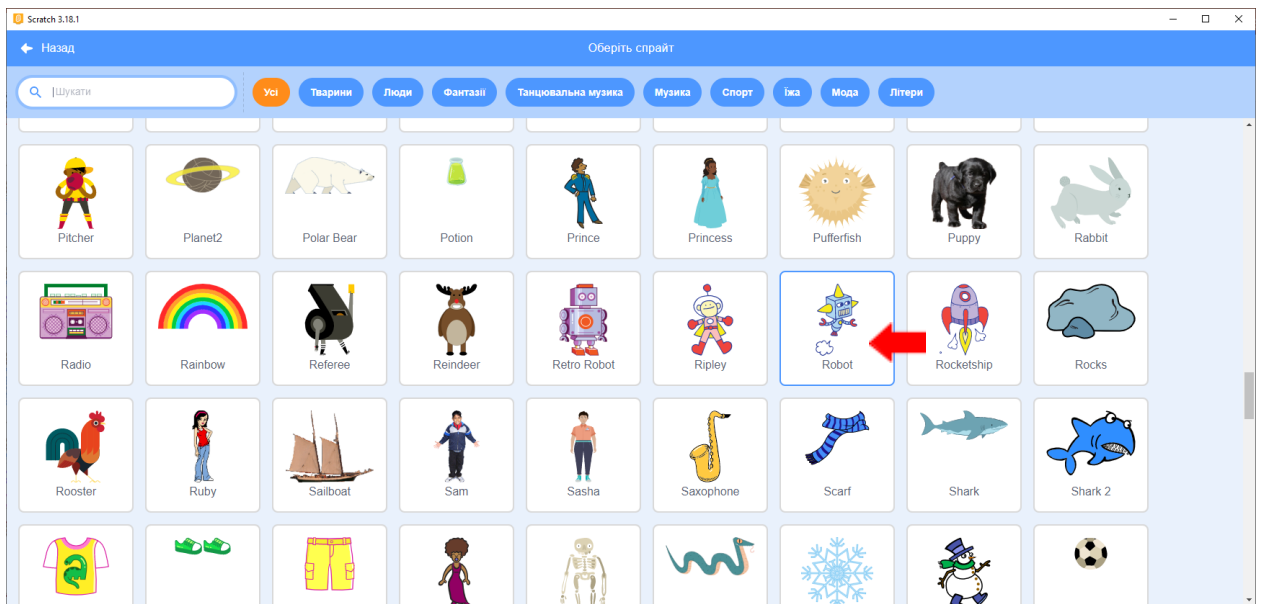
Завдання 1

1. Відкрийте середовище створення програм Scratch
2. Видаліть стандартного виконавця «Рудого кота» зі сцени:

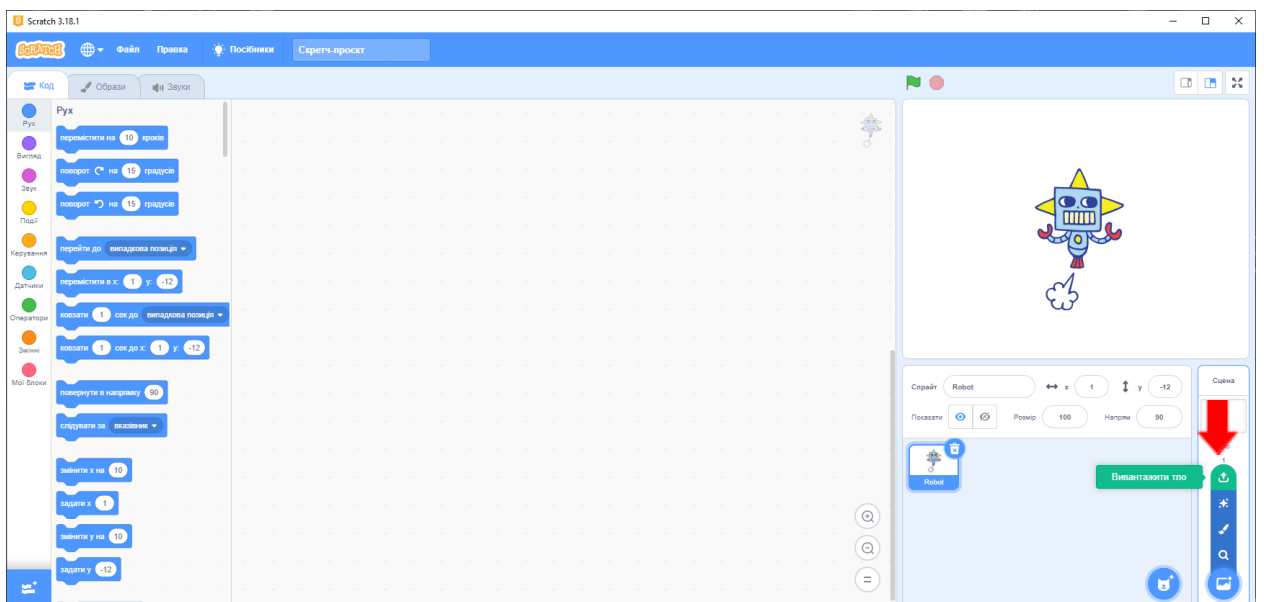


3. Додайте виконавця, обравши із наявних «Robot»:

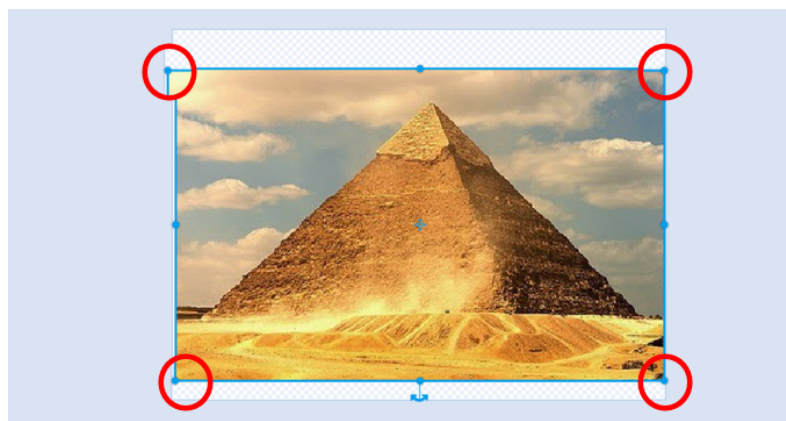




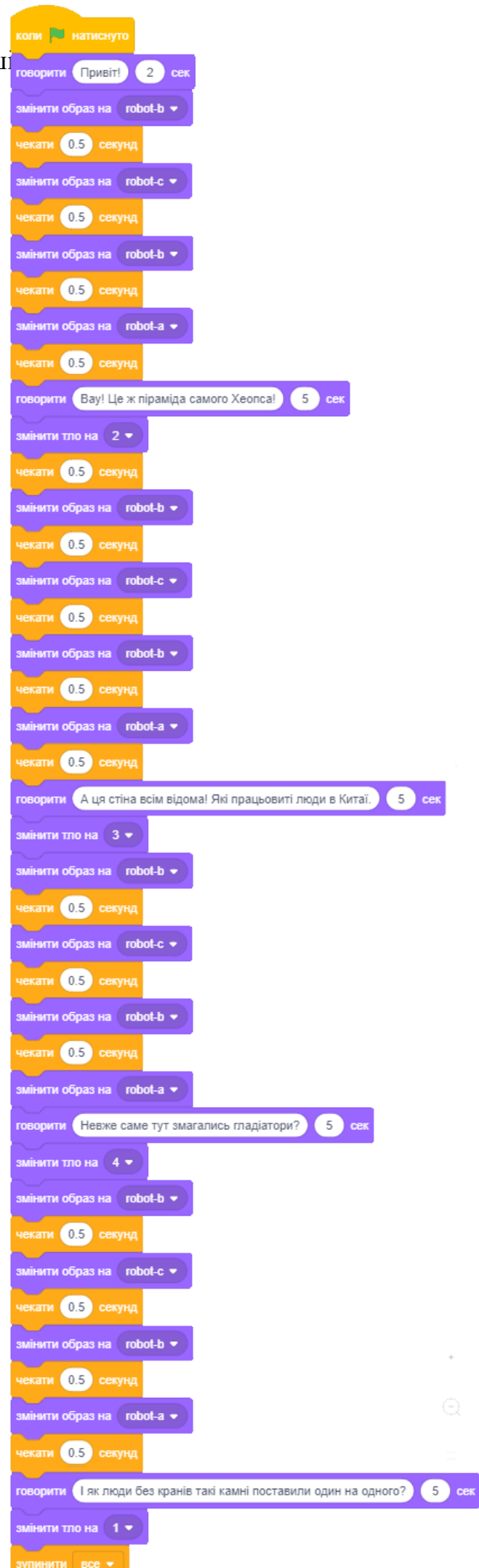
4. Завантажте 4 тла різних куточків землі із теки «Фото» (місце розташування вкаже вчитель)



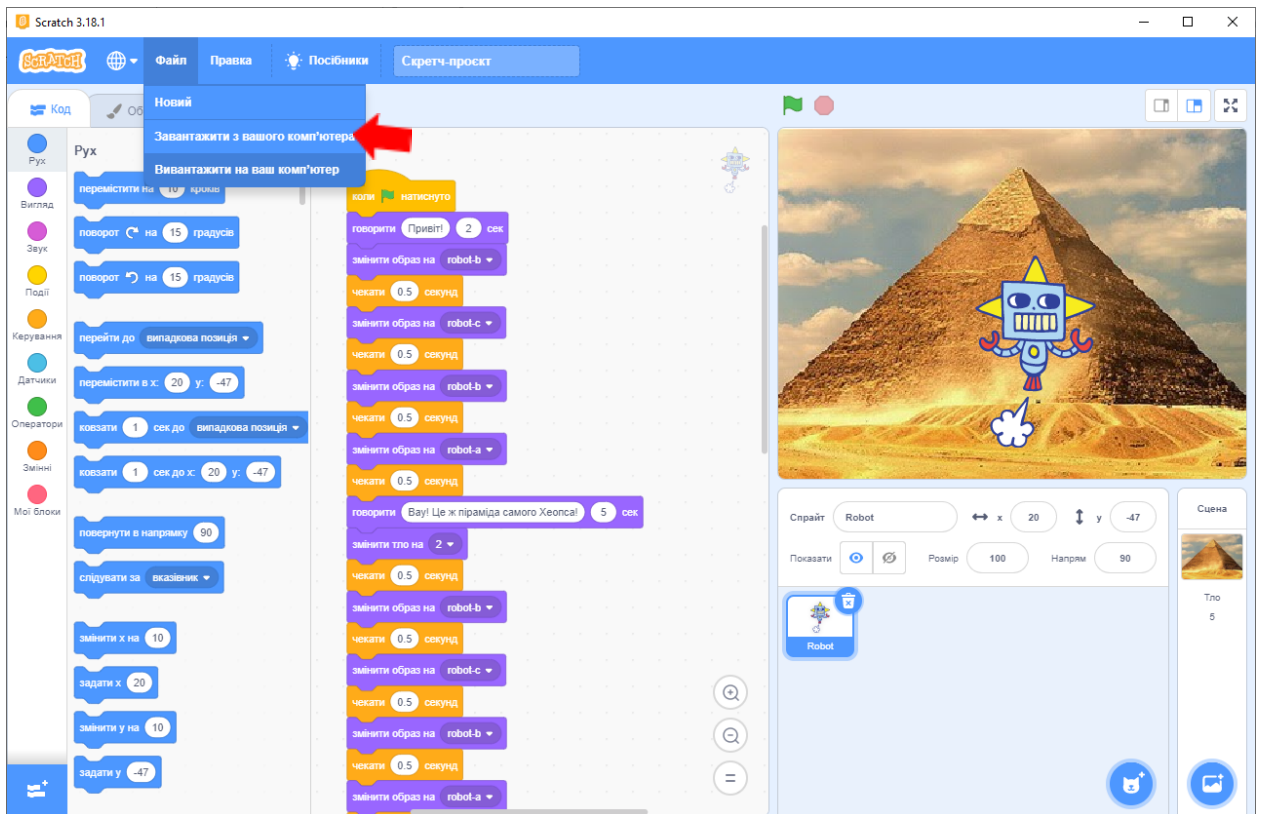
5. Розташуйте зображення так, щоб вони займали всю поверхню сцени, змінюючи розміри за допомогою маркерів:



6. За зразком опиши

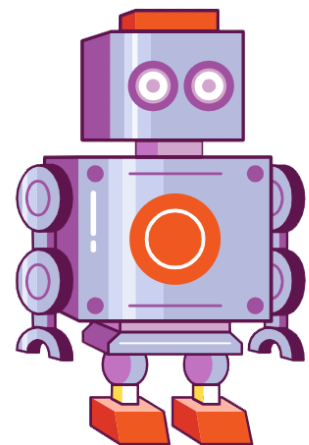
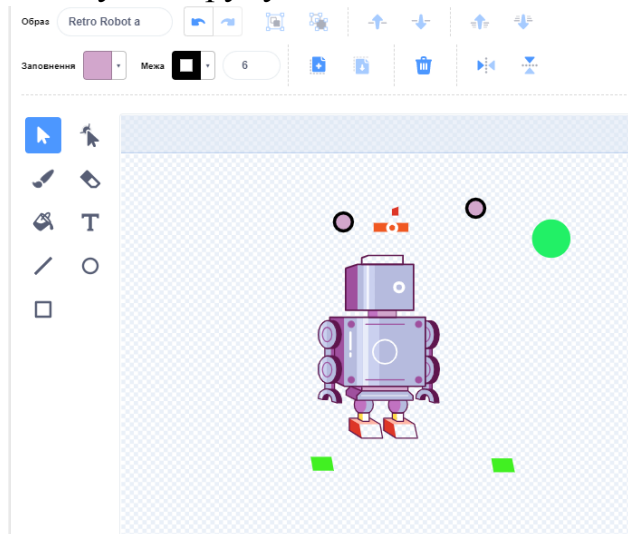


7. Збережіть програму на робочому столі з назвою «Завдання 1»



Завдання 2

1. Відкрий проєкт «Для завдання 2»
2. Відновіть вигляд робота до першочергового, змінюючи колір елементів, розміщення та виконуючи групування.



8. Збережіть програму на робочому столі з назвою «Завдання 2»