**7 клас**

**Тема уроку «Створення комп’ютерної моделі процесу взаємопов’язаного функціонування об’єктів»**

**Теоретична частина:**

1.Опрацювати в підручнику розділ 3.3 (стор.62).

**Практична частина:**

1. В підручнику розділ 3.3 (стор.68 рубрика «Працюємо з комп’ютером») виконати завдання в середовищі Scratch.

**Домашнє завдання:**

1. Повторити розділ 3.3 (стор.62).

2.Відповіді на запитання розділу 3.3 (стор.69).

3. Завдання №4 (стор. 71).

$4^{\*}$.Скласти власний алгоритм з розгалуженням в середовищі Scratch.

Результати відправити на e-mail: **firstschool1227@gmail.com**. (в темі вказати прізвище, предмет та клас).

**Тема уроку «Створення комп’ютерної моделі руху об’єкта на площині з перешкодами»**

**Теоретична частина:**

1.Опрацювати в підручнику розділ 3.4 (стор.72).

**Практична частина:**

1. В підручнику розділ 3.4 (стор.75 рубрика «Працюємо з комп’ютером») виконати завдання в середовищі Scratch.

**Домашнє завдання:**

1. Повторити розділ 3.4 (стор.72).

2.Відповіді на запитання розділу 3.4 (стор.76).

3. Завдання №6 (стор. 77),

$4^{\*}$.Скласти власний алгоритм руху об’єкта на площині з перешкодами в середовищі Scratch.

Результати відправити на e-mail: **firstschool1227@gmail.com**. (в темі вказати прізвище, предмет та клас).

**Тема уроку «Програмування випадкових процесів»**

**Теоретична частина:**

1.Повторити в підручнику розділ 3.3 (стор.62),розділ 3.4 (стор.72).

**Практична частина:**

1. Створити в середовищі Scratch ігровий проект на вільну тему.

**Домашнє завдання:**

1. Повторити розділ 3.3 (стор.62), розділ 3.4 (стор.72).

2.Відповіді на запитання розділу 3.3 (стор.69), розділу 3.4 (стор.76).

$3^{\*}$.Скласти власний алгоритм руху об’єкта на площині з перешкодами в середовищі Scratch.

Результати відправити на e-mail: **firstschool1227@gmail.com**. (в темі вказати прізвище, предмет та клас).

**Тема уроку «Створення ігрового проекту. Практична робота №7 « Створення ігрового проекту»**

**Теоретична частина:**

1.Повторити в підручнику розділ 3.3 (стор.62),розділ 3.4 (стор.72).

**Практична частина:**

1. Створити в середовищі Scratch ігровий проект на вільну тему(використати декілька спрайтів).

**Домашнє завдання:**

1. Повторити розділ 3.3 (стор.62), розділ 3.4 (стор.72).

2.Відповіді на запитання розділу 3.3 (стор.69), розділу 3.4 (стор.76).

Результати відправити на e-mail: **firstschool1227@gmail.com**. (в темі вказати прізвище, предмет та клас).