Інформатика

6 клас

**27 квітня**

**Реалізація програмного проекту відповідно до розробленого сценарію.**

Дібрати матеріал для створення реклами власного програмного проекту (у середовищі **Scratch**) за допомогою графічного редактора **Paint** та використовуючи графічні матеріали з мережі Інтернет.

Учням, у яких є певні технічні проблеми з виконанням завдання, обміркувати створення реклами *(до проекту на с. 93, мал. 3.12.)* за допомогою художніх матеріалів.