**Відтворення і узагальнення вивченого матеріалу на практиці**

***Увага! Під час роботи з комп’ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм. (Інструктаж з правил техніки безпеки)***

**Вправа 1 . Скрипт за зразком**

1. Запустіть Скретч.
2. Додайте об’єкт Рудий кіт. Перегляньте інформацію про цей об’єкт, надайте йому нове імя – Мурчик, установіть початкове положення в лівому нижньому куті Сцени, приховайте зображення.
3. Додайте об’єкт Собака. Перегляньте інформацію про цей об’єкт, надайте йому нове імя – Барбос, установіть початкове положення в правому нижньому куті Сцени. При необхідності розверніть Барбоса в напрямку ліворуч (-90), оберіть відповідний стиль обертання. Приховайте зображення.
4. Створіть для Мурчика скрипт за наведеним зразком.

5. Створіть для Барбоса скрипт за наведеним зразком.
6. Виберіть область Сцена та вкладка Тло. Оберіть тло Сцени – party.
7. Виконайте проект.
8. Збережіть проект у своїй папці з іменем **Вправа 1.**

**Вправа 2. Діалог**

1. Відкрити програму скетч, та відтворити алгоритм за вказаним зразком.



1. Встановити двох спрайтів для відтворення алгоритму та підібрати відповідну сцену для алгоритму.
2. Після відтворення алгоритму перевірити правильність введення та переконатись що алгоритми введено правильно.
3. Після завершення відтворення алгоритму скласти подібний алгоритм відповідно до тем які запропонував вчитель («Прибриання у кімнаті», «Розмова з папугою», «Повідомлення однокласнику домашнього завдання»)
4. Скласти алгоритм на обрану тему.
5. Перевірити правельніть введення алгоритмічних блоків.
6. Показати алгоритм вчителю.

**Вправа 3. Музичні інструменти**

1. Відкрити програму скетч
2. Встановити сцену однотонного кольору
3. Намалювати 5 музичних інструментів та підписати їх
4. Додати спрайта у вигляді Метелика
5. Зробити алгоритм для спрайта таким чином щоб він переходячи до музикального інструменті називав його назву.
6. Перевірити правельніть введення алгоритмічних блоків.
7. Показати алгоритм вчителю.





