

## Практична робота 4.6



1

Розгадайте ребус.

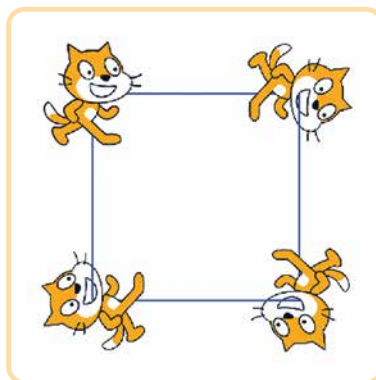
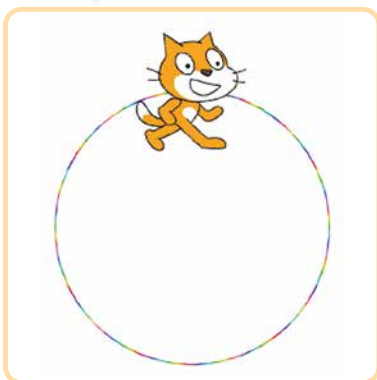
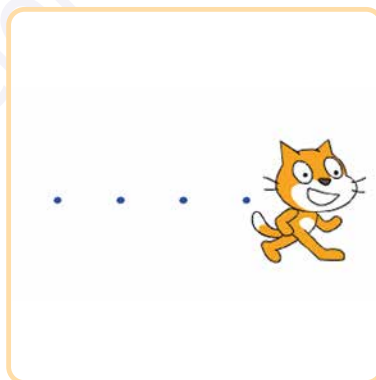
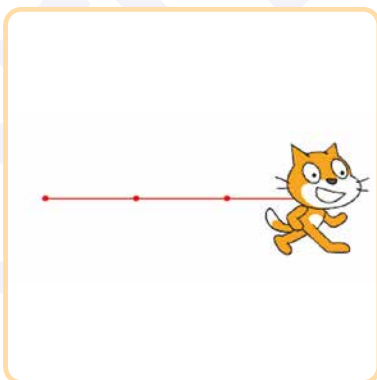


2



2

Створіть сценарії, які малюють вказані фігури та лінії.



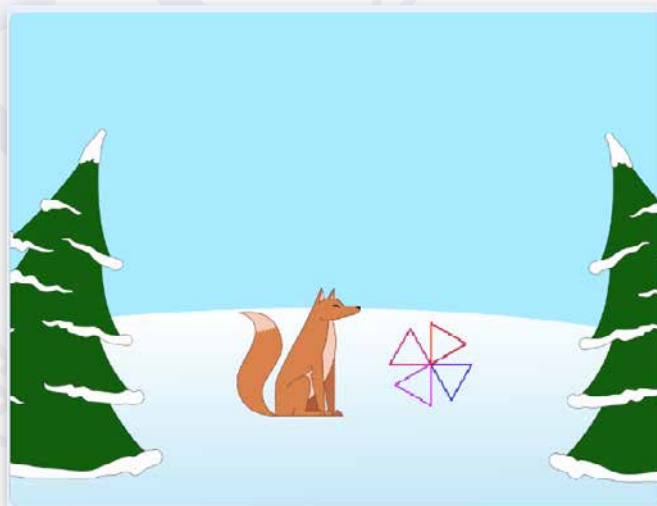
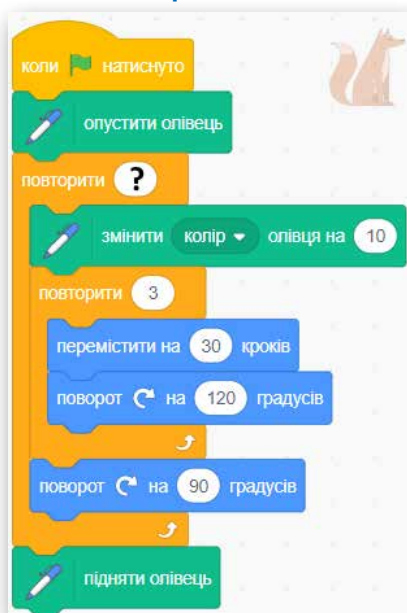
## Практична робота 4.6



3

Завдання: лисичка взимку засумувала за теплом.

- 1 Допоможіть їй намалювати квітку.
- 2 Використайте поданий скрипт.
- 3 Яке число слід написати замість знака питання?
- 4 Пересуньте лисичку в нове місце сцени та малюйте нову квіточку.
- 5 Спробуйте збільшити та зменшити число в команді «перемістити на 30 кроків».



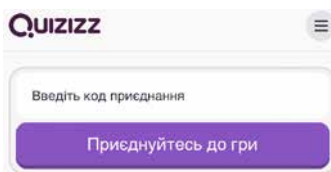
4

Вікторина «Малювання в Scratch».

- 1 Перейдіть за посиланням.
- 2 Введіть код гри, який повідомить учителя.



<https://quizizz.com/join>



**Тільки вперед!**



Посилання на квест можна знайти в книзі вчителя у відповідній темі.