

20 марта прошло занятие «Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока».

Цель: знакомство с командами блока «Переменные»

В ходе занятия, обучающиеся решали следующие учебные задачи:

- приобретение умения создавать переменные, задавать и изменять значения переменной (блок «Переменные» в среде Scratch);

приобретение умения использовать переменные для создания проектов;

- приобретение навыка создания алгоритма для выполнения поставленной задачи.

