# 30 задач Scratch → Python з відповідями

Навчання вчителів інформатики · місток за 6 уроків

## Як користуватись

- Один новий символ за урок: двокрапка, потім відступи.
- Спочатку псевдокод українською — потім ті самі рядки Python.
- Перший тиждень — тільки черепашка: квадрат, зірка, спіраль.

## Приклади задач

- 1–5: черепашка малює фігури.
- 6–12: змінні як рахунки гри.
- 13–18: цикли через візерунки.
- 19–24: умови через гру «вгадай число».
- 25–30: керуємо віртуальним роботом кодом.