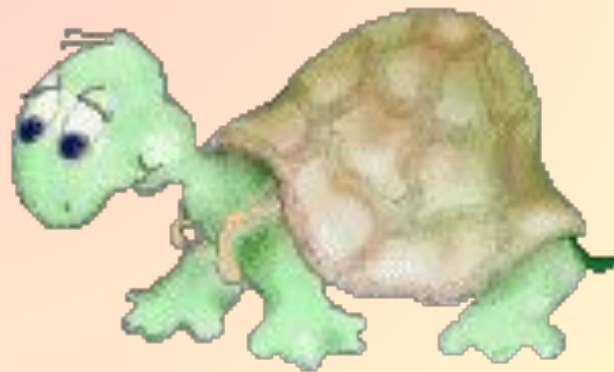


Создание микромира и его обитателей

Освоение среды ЛогоМира.

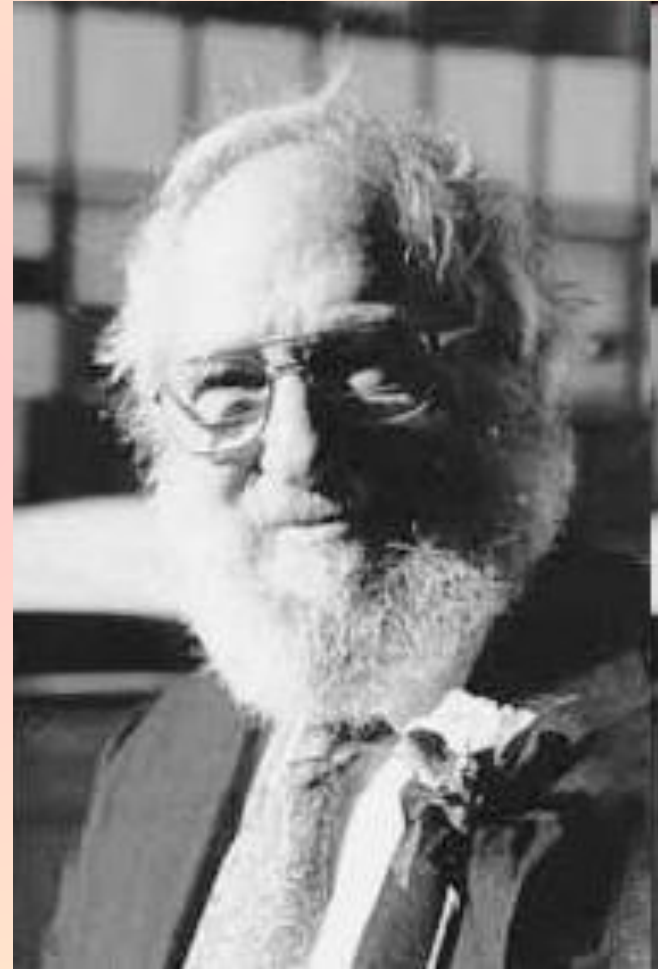


«Скажи мне, и я забуду.
Покажи мне, и я запомню.
Вовлеки меня,
и я научусь».

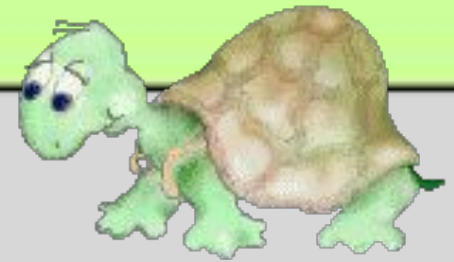


Сеймур Пейперт

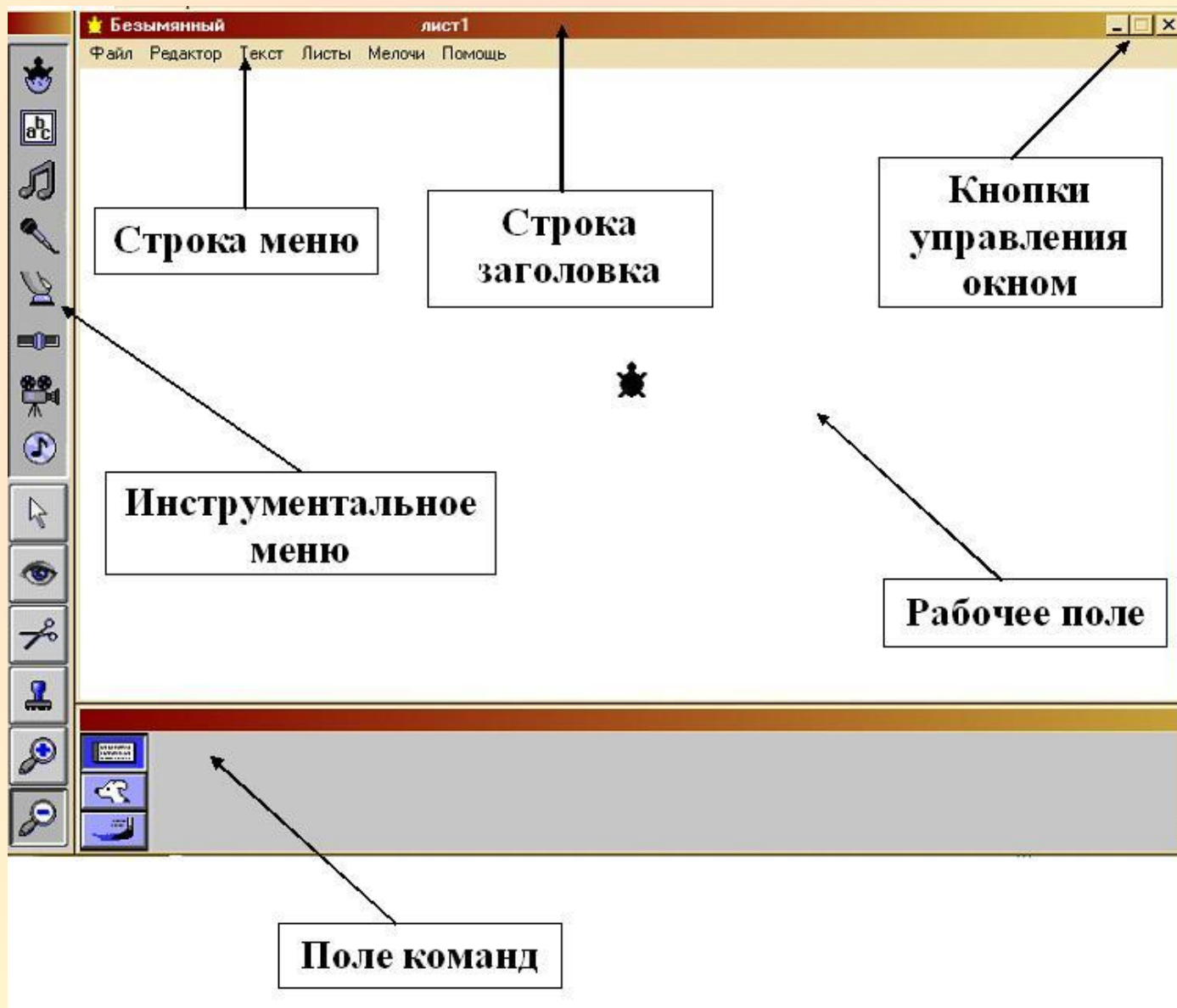
Сеймур Пейперт
(*Seymour Papert*; 1928г.)—
выдающийся математик,
программист, психолог и
педагог. Один из
основоположников теории
искусственного интеллекта,
создатель языка Logo.



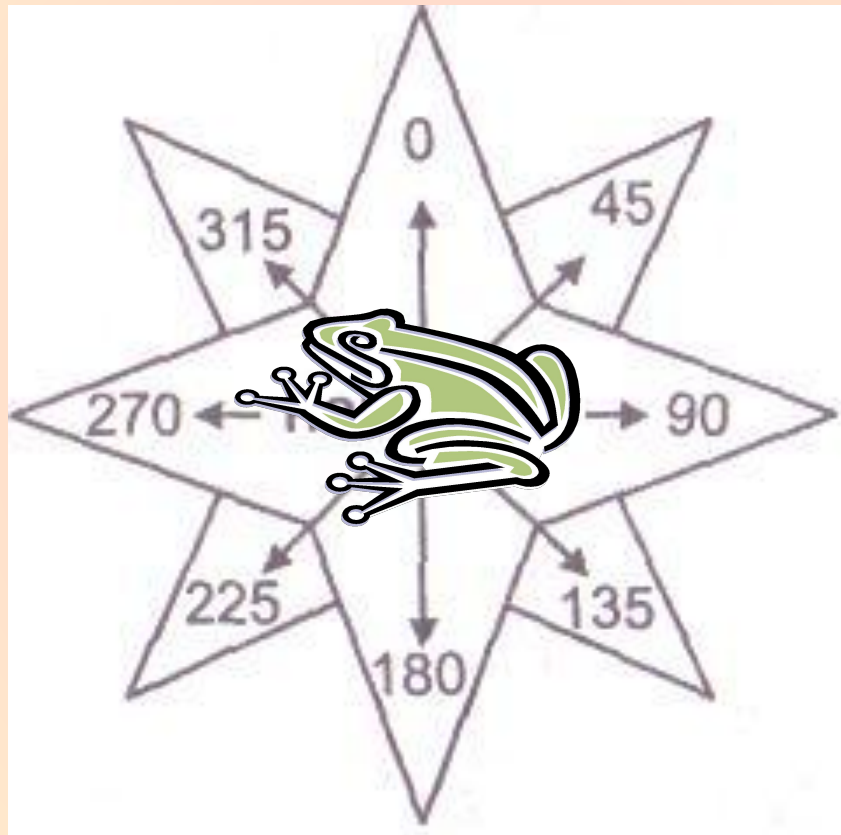
Черепашка любит
сказки,
И меняет часто маски.
То дракон она, то
птица,
То как поезд вдруг
помчится.
Быть Героем она
может,
И друзьям она
поможет,
И подскажет, как в пути
Дорогу верную найти.



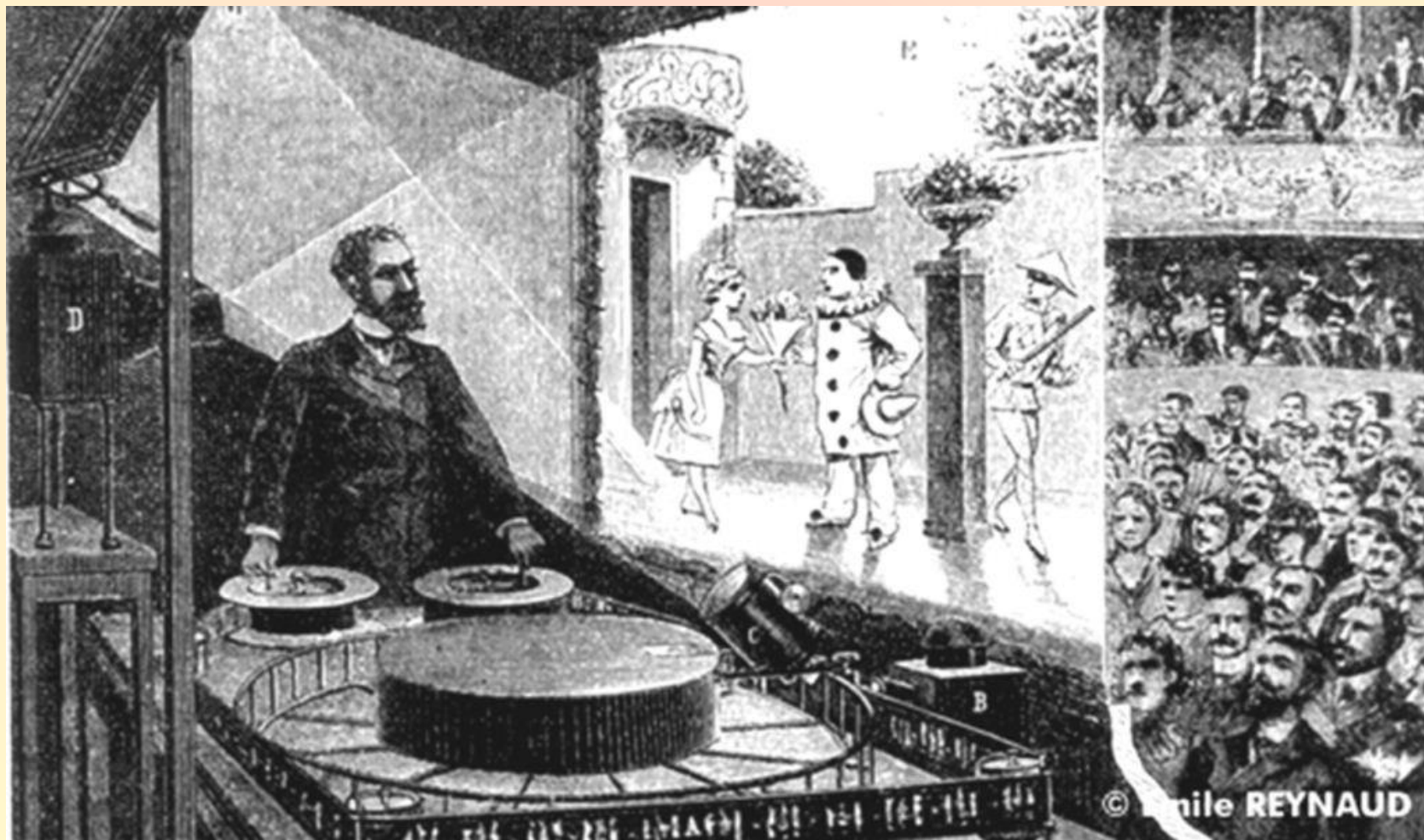
Основные объекты интерфейса



Компас черепашки



Эмиль Рейно (1844—1918) — французский изобретатель, художник и популяризатор науки, основоположник мультипликации.



Работа в тетради

Задание 1

*Какие команды языка Лого
записаны неверно?*

Запишите верные команды.

1. вправо 90
2. вперед80
3. перо опусти
4. сотри_графику
5. нв 90
6. на место
7. повтори 3 раза

Верные ответы

1. направо 90
2. вперед 80
3. по
4. сг
5. налево 90
6. домой
7. повтори 3 [имя]

Тест



Задание 2

Записан фрагмент алгоритма.
Выберите ответ с правильной
последовательностью команд

1. Вставить ключ
2. Достать ключ
3. Повернуть ключ 2 раза против часовой стрелки
4. Вынуть ключ

а) 1,3,4,2

б) 2,1,3,4

в) 4,1,3,2

Тест



Задание 3

Из записанных названий программ выберите верное:

а) это_буква Р

б) это буква Р

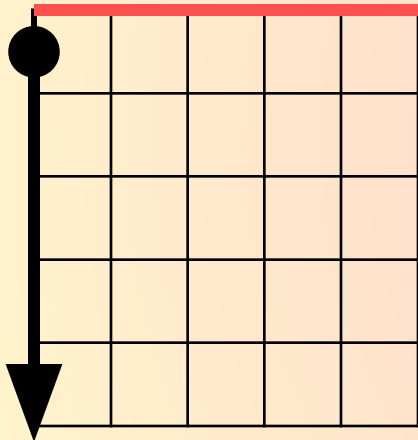
в) это буква Р

Тест

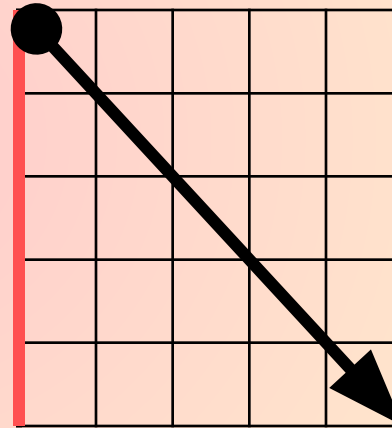


Задание 4

Черепашка находится в отмеченной точке и смотрит в направлении стрелки. Какую команду поворота должна выполнить черепашка, чтобы двигаться по пунктирной линии? (Выберите соответствующую команду.)



а



б

1. направо 270

2. налево 135

3. направо 45

4. налево 90

5. направо 225

6. налево 315

7. направо 60

8. направо 90

Тест



Задание 5

Записаны программы. Выберите правильное оформление:

а) *это квадрат по вперед 20 направо 90 вперед 20
направо 90 вперед 20 направо 90 пп конец*

б) *это квадрат
по вперед 20 направо 90 вперед 20
направо 90 вперед 20 направо 90 пп
конец*

в) *это квадрат
по вперед 20 направо 90 вперед 20
направо 90 вперед 20 направо 90 пп*

Правила оформления программ

1. Программа должна содержать три части: заголовок, тело программы и признак завершения.
2. Заголовок записывается в первой строке и состоит из ключевого слова это, и отделенного от него пробелом названия программы.
3. Название программы должно отображать суть программы.
4. Название должно состоять из одного слова или нескольких слов, соединенным знаком подчеркивания, например: взмах_птицы
5. Нельзя использовать в качестве названия уже имеющиеся в словаре слова.
6. Признаком завершения программы является слово конец.
7. Заголовок программы и слово конец должны быть записаны на отдельных строчках.
8. Тело программы должно содержать список команд, записанных в столбик или в строчку через пробел.

Примеры программ

В Инструкцию в Личную карточку нужно записать следующие команды, например:

нов_курс 270 толчок прыжок приземление (Много раз)

Пример составления программы:

это буква_Р

по вперед 20 налево 90

вперед 20 налево 90

вперед 20 налево 90 вперед 40 пп

конец

← Название программы

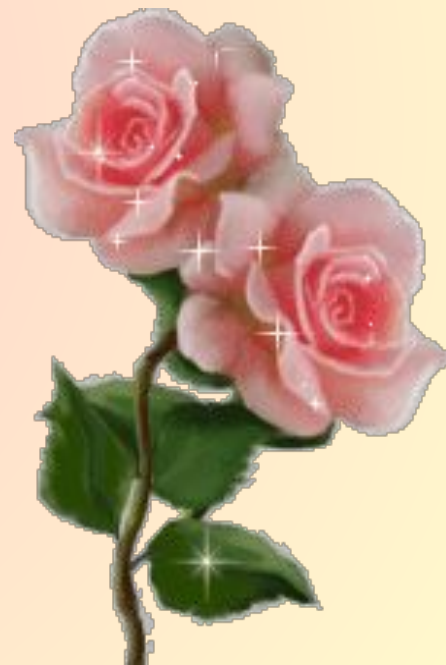
Тело программы

← Окончание программы

Физкультминутка



Утром бабочка проснулась,
Улыбнулась, потянулась.
Раз- росой она умылась,
Два - изящно покружилась,
Три - нагнулась и присела,
На четыре - улетела.



Театральный спектакль:

Режиссер

Актеры

репетируют роли

Художники

создают декорации

Гримеры,

костюмеры

работают над внешним
обликом героев

ученик

черепашки

среда

поле форм

В среде
Логомир
ы:

Создание микромира и его обитателей



Создание сюжета.



Этапы создания сюжета в ЛогоМирах.



1. Описание сюжета

2. Создание сюжета

Действующие лица и их роли.

- Создать необходимое количество черепашек-актеров.
- Написать команды черепашкам-актерам.
- «Переодеть» черепашек в выбранные или созданные костюмы.

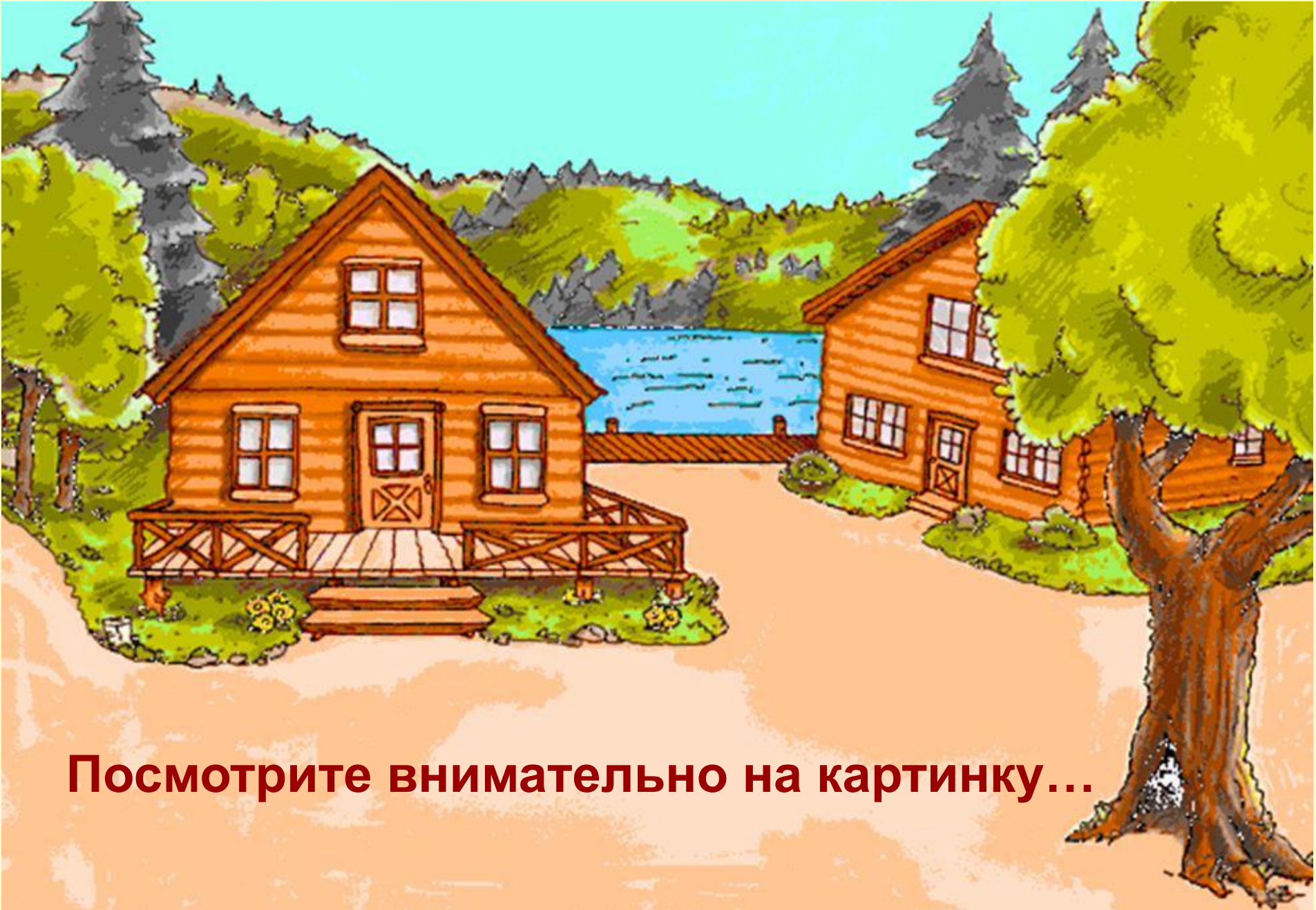
3. Декорации

- Нарисовать декорации заднего плана в графическом редакторе.
- Создать черепашек – статистов для декораций и расставить их на переднем и среднем плане, «переодев» в нужные костюмы.

4. Поиск и исправление ошибок.

Упражнение на внимание!



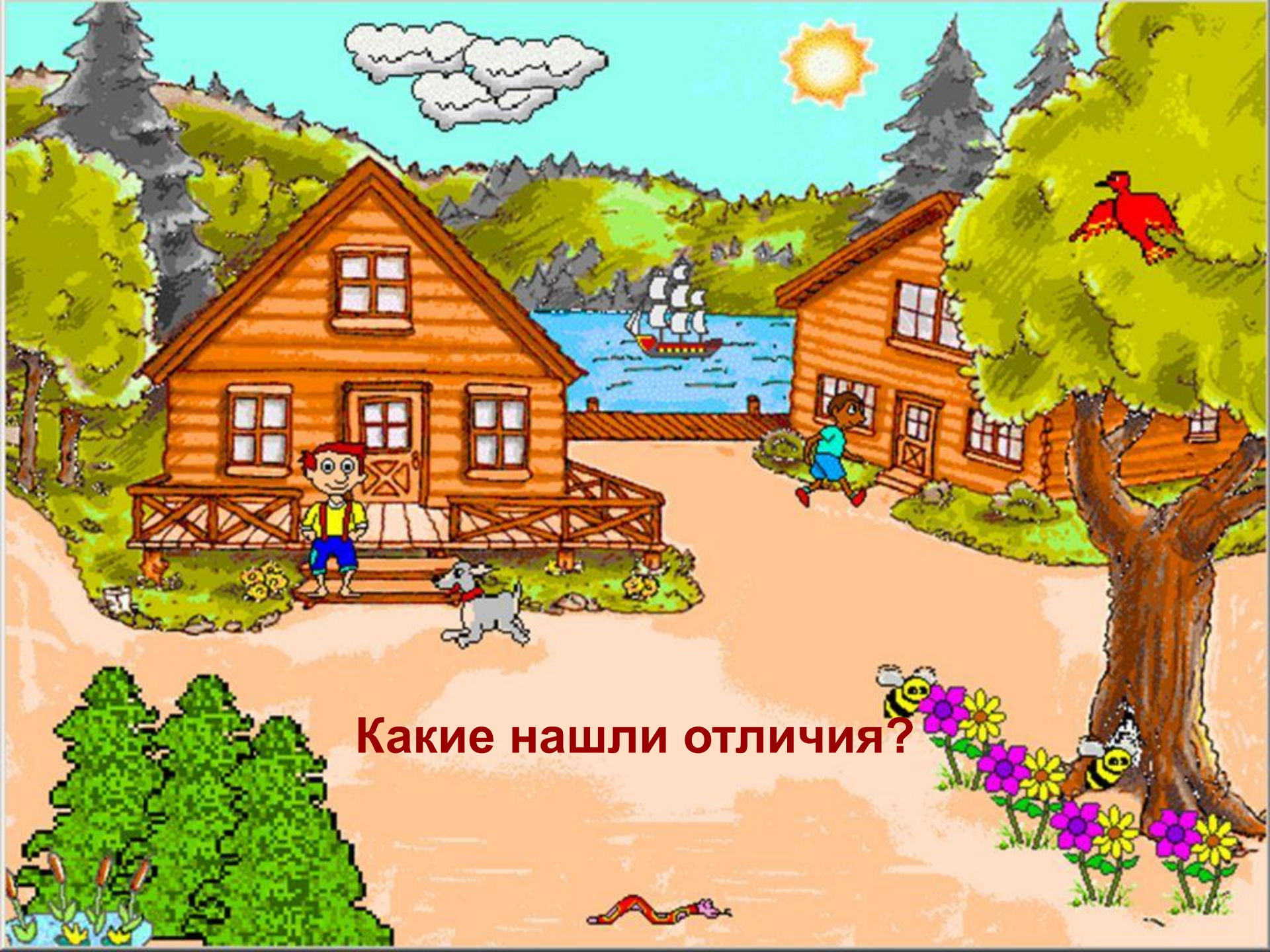


Посмотрите внимательно на картинку...



А сейчас на эту...





Какие нашли отличия?

Пример задания для практической работы

Создайте сюжет «Бабочка и лягушка».

Этап 1. Описание сюжета

Над цветущим лугом летает бабочка. По траве прыгает лягушка.

Этап 2. Реализация сюжета

- 1) Создайте декорации зеленого луга, используя готовый фон.**
- 2) Создайте две черепашки. Переоденьте их в нужные формы.
Запишите в Личной карточке команды движения бабочки и лягушки, начиная с команды Нов_курс.**
- 3) Создайте черепашек – статистов, для переднего фона.**

Этап 3. Отладка сюжета

- 1) Запустите черепашек.**
- 2) Настройте размеры черепашек.**
- 3) Сохраните проект в папке «6 класс».**

Домашнее задание

- Создать свой сюжет для трех черепашек.
- В тетради записать три этапа создания проекта.
- Повторить правила оформления программ.



Итоги урока:

- Я узнал:
- Я познакомился...
- Мне понравилось...
- Я научился ...
- Мне хотелось бы повторить...

