

Урок по теме: «Программирование в среде Лого. Последовательность команд»

Цели урока:

- **обучающие**
закрепить навыки управления Исполнителем;
- **развивающие**
развивать познавательные и исследовательские способности, развивать и отработать умение анализировать;
- **воспитательные**
развитие творческой активности учащихся, воспитать интерес к предмету, к программе Лого Миры, к Черепашке.

Задачи урока:

- научиться писать команды исполнителю, видеть и анализировать результат выполнения команд;
- научиться находить, анализировать и исправлять свои ошибки;
- воспитать интерес к программированию и к программированию на языке Лого в частности.

Тип урока:

Закрепление изученного.

План урока

- Вступление учителя
- Проверка домашнего задания
- Практическая работа
- Домашнее задание
- Рефлексия

Оборудование:

- проектор;
- компьютеры с установленным программным обеспечением Лого Миры 3.0 (MicroWorlds EX, MicroWorlds Pro).

Ход урока

I. Организационный момент.

Приветствие. Приготовлена тетрадь, включен компьютер, открыта программа Лого Миры 3.0, сохранена в папке ученика и открыта домашняя работа.

II. Проверка домашнего задания. Актуализация знаний.

Есть ли у вас вопросы по новым командам? Какую-нибудь команду не получилось выполнить? (*Проверяю наличие команд в тетрадях.*)

Какие сообщения об ошибках вы выписали в тетрадь на прошлом уроке? Обсуждаем возможные ошибки, причины их возникновения. (*Самые частые ошибки: неправильно написанное слово, отсутствие параметра, пропуск пробела.*)

Какие примеры из справки программы вам понравились? Смотрим вместе лучшие примеры. (*Так как мы используем английскую нотацию, нам удобнее пользоваться справочной системой программы MicroWorlds EX. В любом случае удобно подготовить несколько страниц из справки заранее, что бы дети могли копировать их себе.*)

Проект с заданием из практикума копируем (по локальной сети) в специальную папку для последующей проверки.

III. Теоретическая часть.

Тема сегодняшнего урока «Программирование в среде Лого. Последовательность команд». Мы продолжим работать с Черепашкой, использовать команды движения, последовательности команд.

Давайте посмотрим пример опубликованный в сети Синтией Соломон.

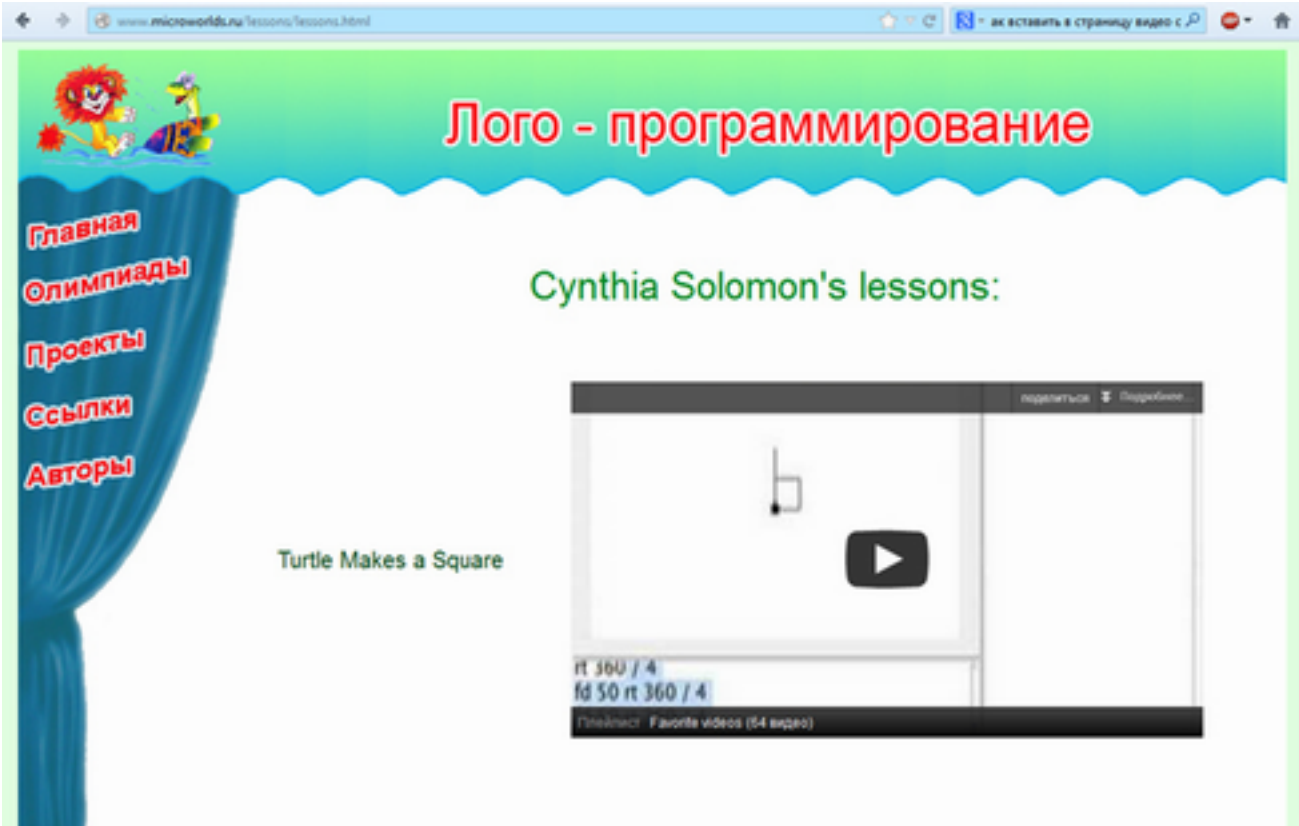
Для справки:

Cynthia Solomon

Dr. Cynthia Solomon is a pioneer in the fields of artificial intelligence, computer science and educational computing. Forty years ago while at Bolt, Beranek & Newman, Cynthia, along with Seymour Papert and Wally Feurzeig created the first programming language for children, Logo (programming language). She was Vice President of R&D for Logo Computer Systems, Inc. when Apple Logo was developed and was the Director of the prestigious Atari Cambridge Research Laboratory.[1]

Solomon taught at Milton Academy for seven years. After that, she was the Technology Integration Coordinator at Monsignor Haddad Middle School in Needham, MA. Recently, Solomon directed the creation of educational materials for the One Laptop per Child Foundation.

Dr. Solomon has maintained a long relationship with the MIT Media Lab and the One Laptop Per Child Foundation in addition to her teaching, consulting and scholarship. Her doctoral research at Harvard led to the publication of the critical book, Computer Environments for Children: A Reflection on Theories of Learning and Education. Solomon is also the co-author of Designing Multimedia Environments for Children, with Allison Drum. (From Wikipedia, the free encyclopedia)



IV. Практическая часть.

1. Первый раз смотрим видеоролик вместе, обсуждаем.
2. Второй раз выполняем действия вместе с доктором Синтией Соломон.
3. Дополняем задание, используя уже сделанное. Используя базовую конструкцию создаем свой вариант.
4. Обсуждаем вместе лучшую работу.

V. Домашнее задание.

1. Разобрать еще один урок (видеоролик).
2. Выполнить задание 7.13 из учебника «Информатика. Практикум по информационным технологиям» под ред. проф. Н. В. Макаровой.

VI. Рефлексия. Итоги урока.

Что нового мы сегодня узнали, чему научились? Мы увидели работу учителя из Америки. Пусть преподавание ведется на другом языке, но Черепашка поняла и выполнила команды. Разобрались и справились с заданием и мы. С помощью последовательности команд мы нарисовали сложный узор. У каждого ученика получился свой вариант. Все молодцы!

Благодарю всех за урок. До свидания.

Рекомендуемая литература:

1. «Информатика и ИКТ. Практикум», Н. В. Макарова;
2. «Программирование в среде Лого. Первые шаги», Г. В. Белова;
3. «Моделирование в среде Лого Миры», И. Н. Кузнецова;
4. «Лого: программирование для учения» С Ф Сопрунов, <http://inf.1september.ru/article.php?ID=200702302>.

Список используемых ЭОР:

1. программа Лого Миры 3.0;
2. видео-уроки созданные Синтией Соломон (Cynthia Solomon) <http://www.microworlds.ru/lessons/lessons.html>;
3. <http://microworlds.ru/>;