

Урок по теме: «Программирование в среде Лого. Правила записи программы»

Цели урока:

- **обучающие**
познакомить учащихся с правилами записи и выполнения программ на языке Лого;
- **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 программы исполнителю, видеть и анализировать результат выполнения программ;
- научиться находить, анализировать и исправлять свои ошибки;
- воспитать интерес к программированию.

Тип урока: комбинированный урок.

План урока

- Вступление учителя.
- Проверка домашнего задания.
- Объяснение нового материала.
- 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.

Проект с заданием 7.13 копируем в специальную папку для последующей проверки (по локальной сети).

Какие вопросы вызвало домашнее задание (видеоролик)? Все ли получилось? Какие новые команды, незнакомые слова вы встретили в этом уроке (**show**, **to**, **end**, square, stack, stackup)? **show** – команда, результат ее действия вы видели.

show 360 / 4

На следующей строке Черепашка написала «90». Она вычислила пример и вывела в командный центр результат. Это очень удобная команда. Мы можем использовать эту команду тогда, когда хотим что-нибудь спросить у Черепашки.

to, **end** – особенные слова. Что они означают – тема сегодняшнего урока. Запишите тему: «Правила записи программы».

III. Теоретическая часть.

Мы будем писать программу на листе программ. Программа состоит из трех частей. Первая строка – заголовок. Он начинается словом **to**, дальше надо написать имя программы. На следующих строках – тело программы. Все, что вы хотите выполнить. И последняя строка – окончание программы – слово **end**.

to square

fd 50 rt 360 / 4

fd 50 rt 360 / 4

fd 50 rt 360 / 4

fd 50 rt 360 / 4

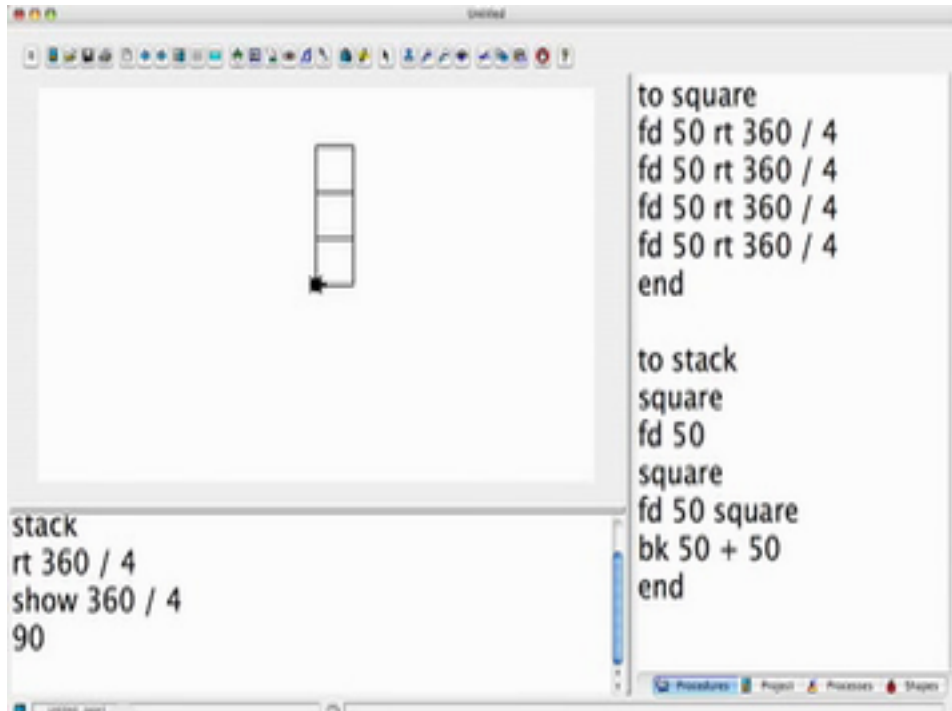
end

Что бы выполнить программу надо использовать ее имя. Можем написать имя программы в командном центре и выполнить программу.

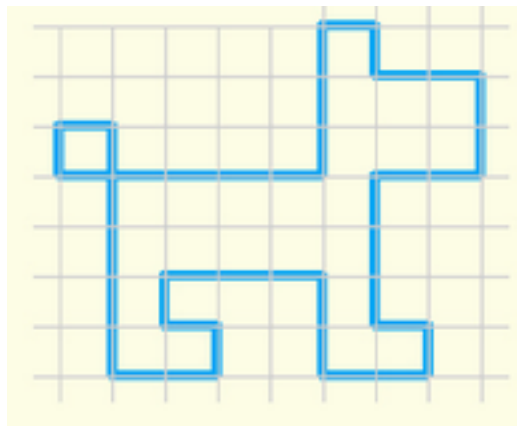
Имя программы – новое слово, которому мы научили Черепашку. Она знает его (находит на листе программ), может выполнить.

IV. Практическая часть.

Давайте еще раз посмотрим этот пример. Какие программы там используются? Как выполнить программу? Обратите внимание, как одни программы могут вызывать другие программы!



Остались ли еще вопросы по этому заданию?
Ваше следующее задание:



На листе программ напишите программу для рисования такой чудесной собаки!

V. Домашнее задание.

1. Кто не успел доделать программу рисования собаки – доделать.
2. Написать свою программу рисования «по клеточкам».
3. Дополнительное задание: Рисунок с произвольными углами.

VI. Рефлексия. Итоги урока.

Что нового мы сегодня узнали, чему научились? Мы научились писать программы. И выполнять их.

У листа программ есть еще одно замечательное свойство. Все написанное на нем сохранится вместе с проектом. И в следующий раз мы сможем продолжить работать с нашими программами. Нам больше не придется каждый раз начинать сначала!!!
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.

Список используемых ЭОР:

1. программа Лого Миры 3.0;
2. <http://microworlds.ru/>;
3. видео-уроки созданные Синтией Соломон (Cynthia Solomon) <http://www.microworlds.ru/lessons/lessons.html>
<https://www.youtube.com/watch?v=cX-wkBXmJFs>
4. <http://festival.1september.ru/articles/559363/>;