

Знакомство со средой Лого Миры

Автор: Шубаева Н.И.
учитель информатики
МОУ Ремонтненская гимназия №1



Учебный предмет



**Информатика и
ИКТ**

Участники



**Учащиеся
6 класса**

Краткое описание урока



**Данный урок является одним из вводных ,
проводится на основе презентации с использованием
интерактивной доски (на этапах актуализации знаний,
объяснения, закрепления материала урока)**

Цель урока:

*знакомство с языком
программирования ЛОГО и
исполнителем Черепашка,
изучение интерфейса
приложения ПервоЛого.*

Задачи урока:

1. Общеобразовательные:

- знакомство с понятиями исполнитель, СКИ;
- изучение интерфейса приложения ПервоЛого;
- изучение правил написания алгоритмов рисования изображений;
- изучение механизма создания программы для исполнителя Черепашка.

2. Развивающие:

- развитие внимания, наблюдательности, логического мышления путём ассоциативного сравнения действий человека в реальной жизни с выполнением команд алгоритма.

3. Воспитательные:

- способствовать воспитанию у учащихся внимательности, целеустремленности, формирование у учащихся эмоционально-ценностного отношения к миру и себе.

Структура УМП:

- 1. Презентация к уроку.
- 2. Методическое описание урока.
- 3. Дидактический материал:
 - - Задания с использованием ИД
 - - Тест
 - - Кроссворды
- 4. Литература.

Программно-методическое обеспечение

- Учебник «Информатика и ИКТ базовый уровень» под ред. Макаровой Н.В.
- [www.metod –kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
- Учебник «Информатика и ИКТ-10 класс» под ред. Макаровой Н.А. (технология создания тестов в электронных таблицах)