

# ***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)