



ПервоЛого 3.0

Программа разработана специально

© Институт новых технологий, 2005

© Logo Computer Systems Inc., 2005. All rights reserved worldwide.

**для дошкольников и младших
школьников.**

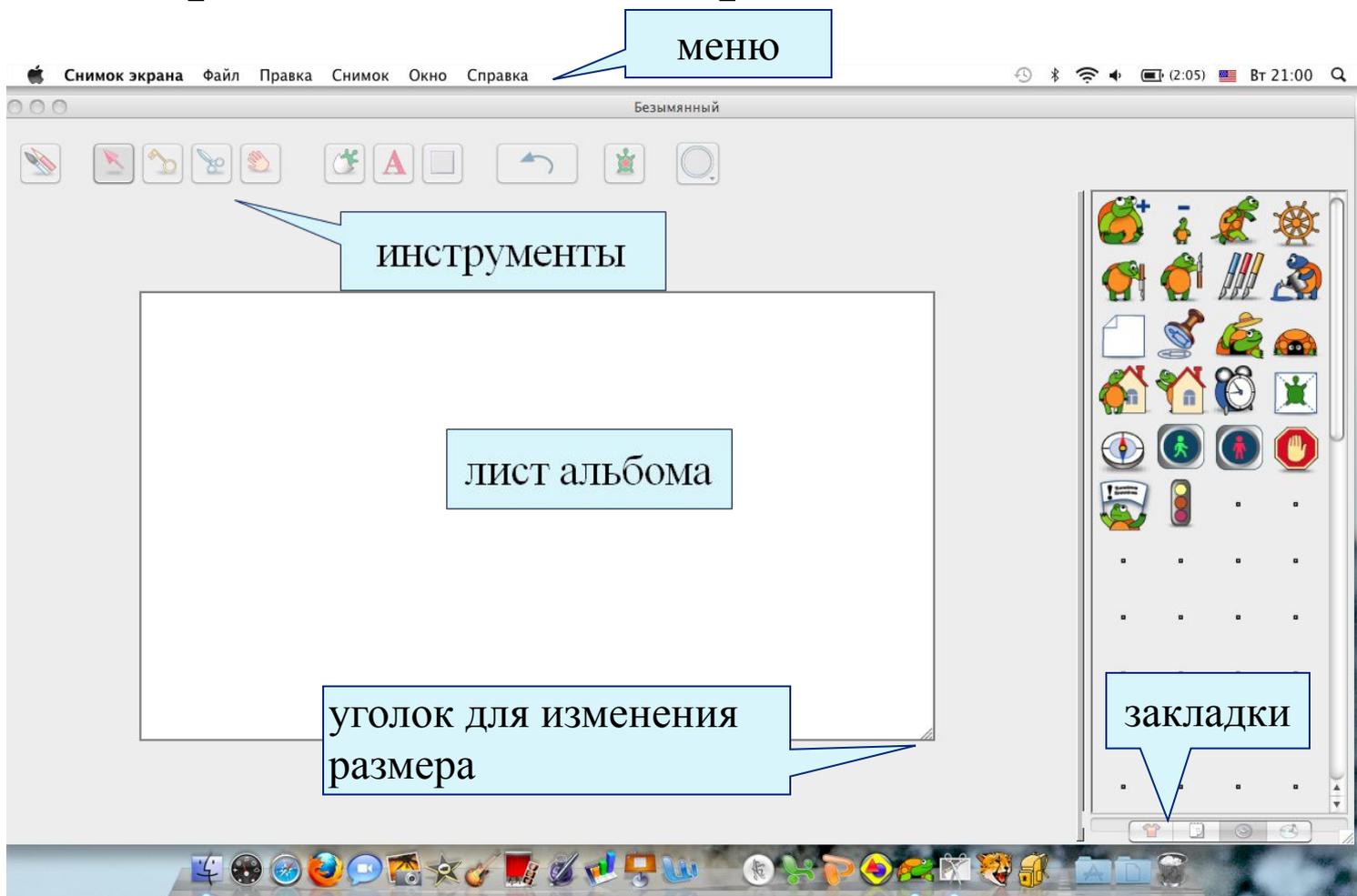
ПервоЛого - программа для рисования с анимацией.

В качестве дополнительного источника информации рекомендуем Интернет – сайт

www.int-edu.ru/logo.

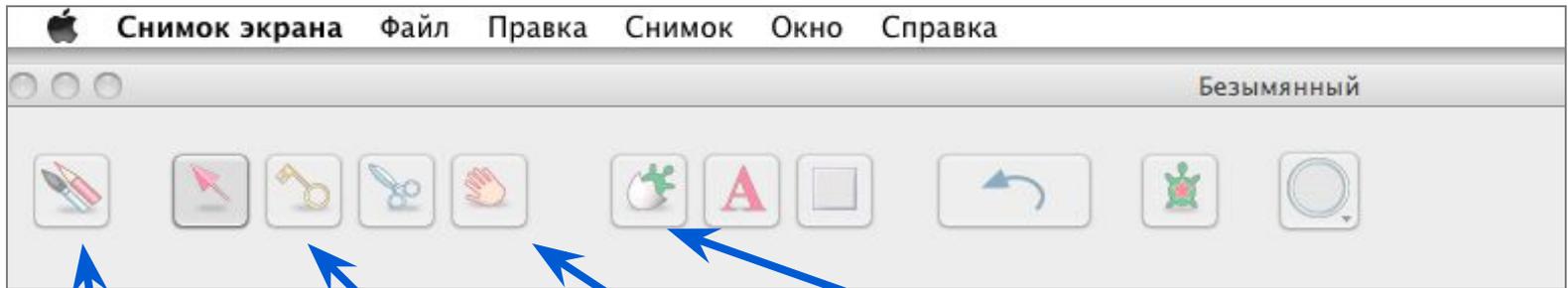
Черепашка - программашка

- С чего начать? Запускаем Черепашку. Откроется Альбом ПервоЛого.





Инструменты



Рисовалка

[подробнее](#)

Ключ

Рука

Новая Черепашка





Инструменты ⇒ Рисовалка



Палитра

Фоны

Фигурки

Фигурки в
движении



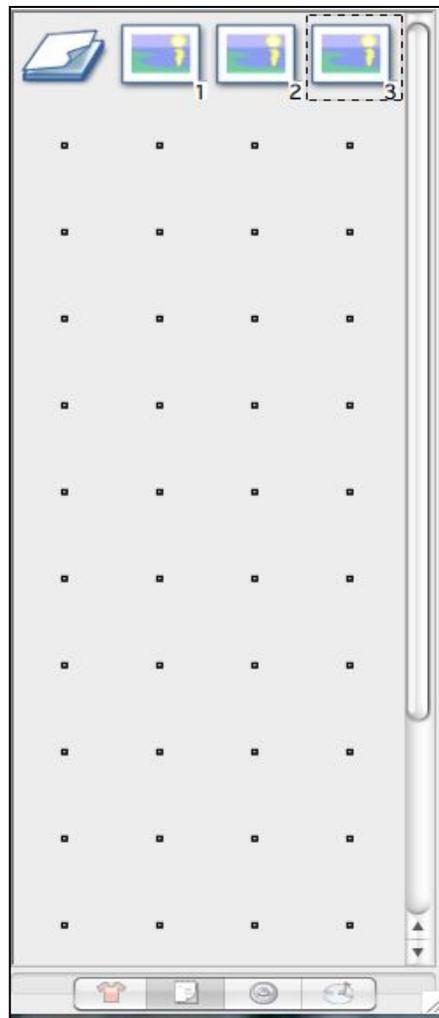


В правой части окна программы расположены закладки Наборов команд.

Формы черепашки



Оглавление альбома



Команды управления черепашкой





Создаём свой альбом

Фон

⇒ Набор инструментов. Открыть *Рисовалку - фон*

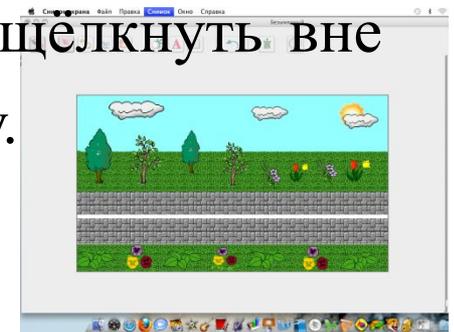
Украсить различными мелкими элементами (сюжет)

для этого:

⇒ Набор инструментов. Открыть *Рисовалку* –
фигурки.

⇒ Набор инструментов. Взять *Руку*, щёлкнуть рукой
по картинке (рука сожмётся в кулак), щёлкнуть
кулаком на нужном месте листа альбома – на листе
появится картинка, изменить размер, щёлкнуть вне
картинки, картинка приклеится к листу.

⇒ Аналогично добавить ещё объекты.



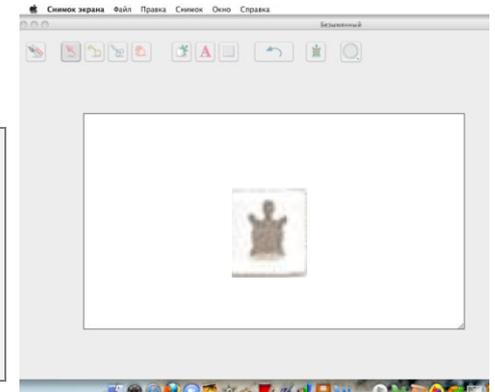


Создаём свой альбом

Создаём черепашку, для этого:

- ⇒ Набор инструментов. Выбрать *новорождённую черепашку*,
- ⇒ Щёлкнуть мышкой на листе, новая черепашка готова,
- ⇒ Развернуть черепашку (задать направление движения),
- ⇒ Выбор формы . Набор инструментов. Взять *Руку*, щёлкнуть рукой по картинке в закладке *Формы* – лебедь, черепашка - «Лебедь».

Для задания движения необходимо описать алгоритм необходимых команд черепашки.



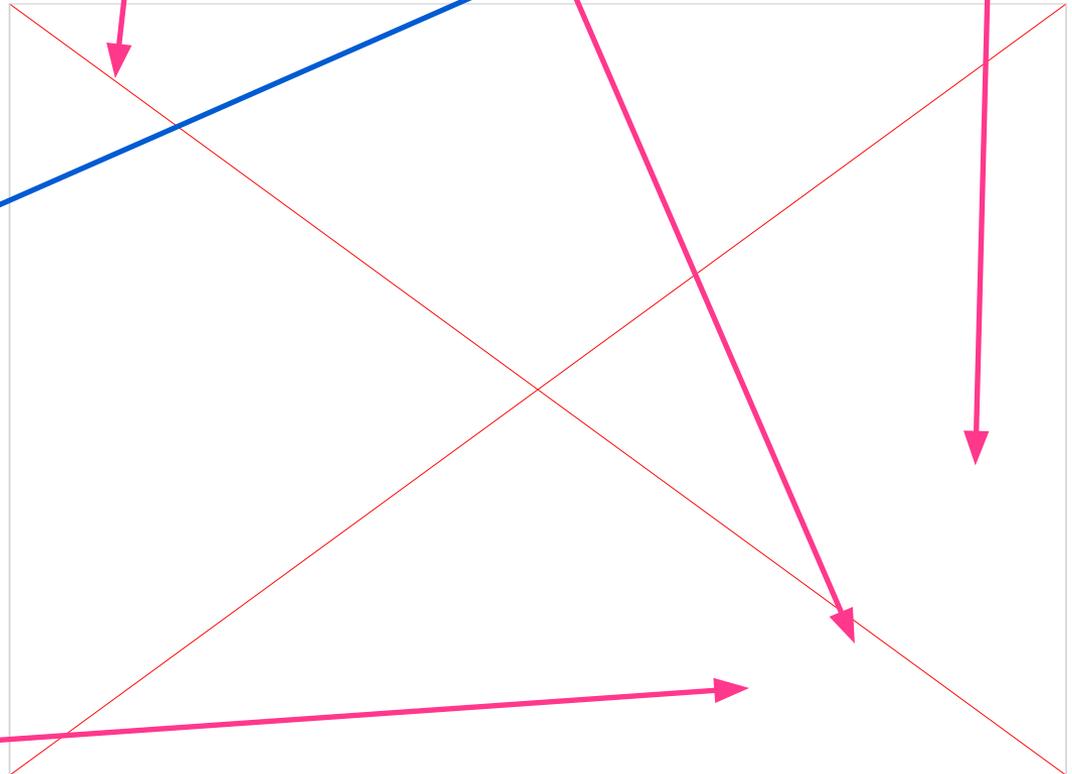
Алгоритм движения черепашки.

⇒ Набор инструментов. Взять *Ключ*.

⇒ В закладке (команды управления черепашкой) на пустой клетке в *Наборе команд* щёлкнуть ключом, откроется окно команд «Цепочка», выбрать объект (лебедь) записать команды. Сохранить.



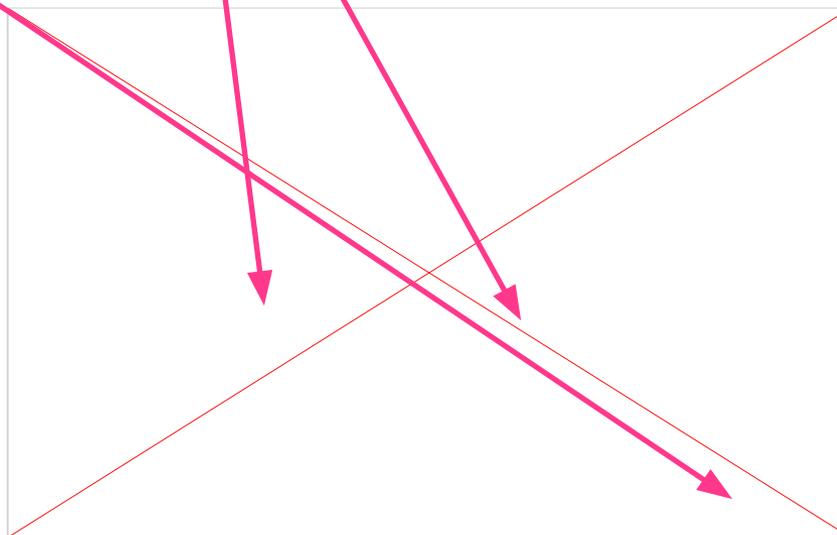
ОТМЕНИТЬ





Для задания движения необходимо описать алгоритм необходимых команд черепашки.

- ⇒ Щёлкнуть правой кнопкой мышки по черепашке (лебедь). Откроется окно обучения черепашки «Черепашка».
- ⇒ Вставить «Цепочку» команд для черепашки (лебедь), сколько раз повторить выбрать кнопку, сохранить.
- ⇒ Запустить черепашку и посмотреть её движение.



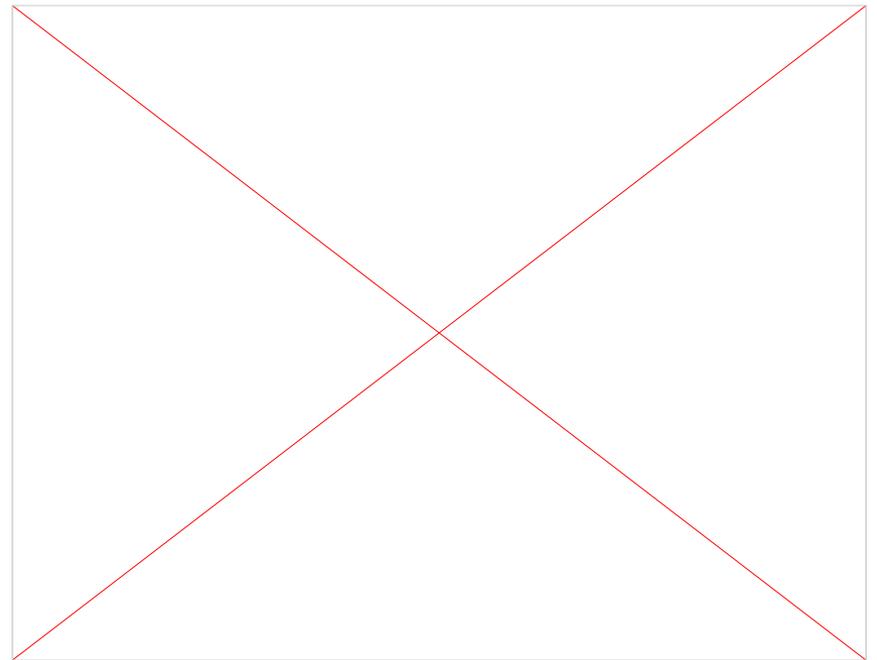


Создаём новую черепашку, для этого:

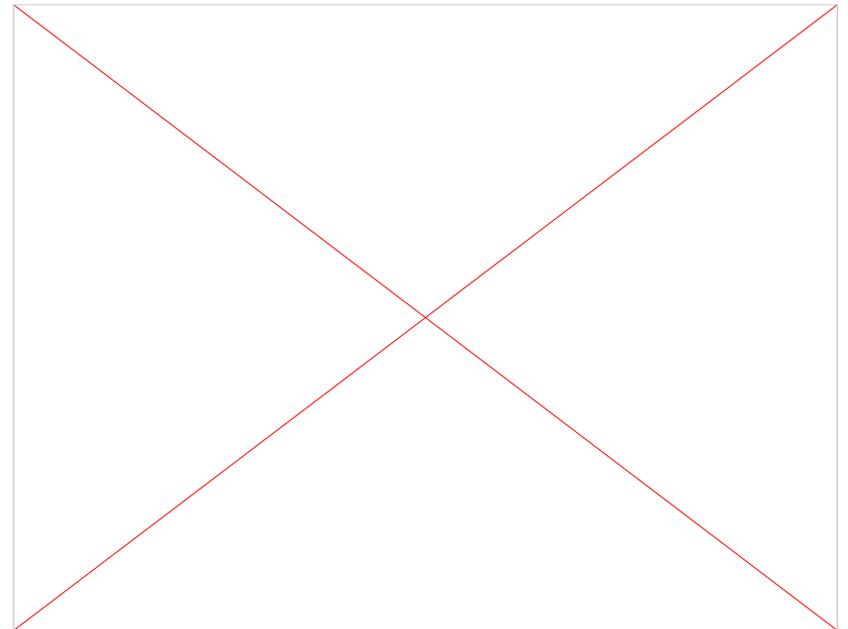
- ⇒ Набор инструментов. Выбрать *новорождённую черепашку*,
- ⇒ Щёлкнуть мышкой на листе, новая черепашка готова,
- ⇒ Развернуть черепашку (задать направление движения),
- ⇒ Выбор формы . Набор инструментов. Взять *Руку*, щёлкнуть рукой по картинке в Рисовалке *Фигурки в движении*– бутон цветка, открыть закладку *Формы*, на пустом месте вставить форму, повторить для других распускающихся цветов.
- ⇒ Записать алгоритм для задания движения



- ⇒ Набор инструментов. Взять *Ключ*.
- ⇒ В закладке (команды управления черепашкой) на пустой клетке в *Наборе команд* щёлкнуть ключом, откроется окно команд «Цепочка», выбрать объект (цветок) записать команды. Сохранить.

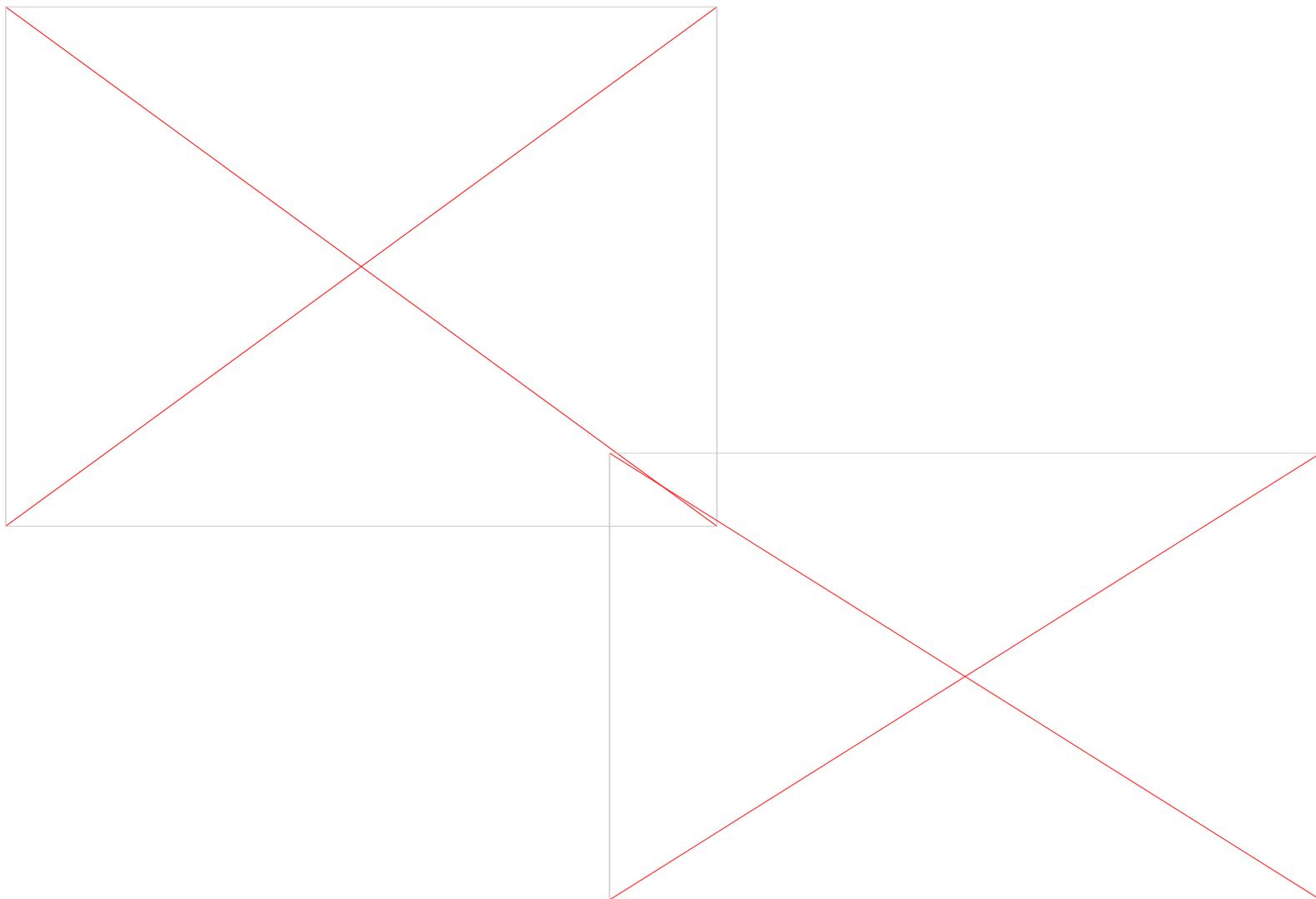


- ⇒ Щёлкнуть правой кнопкой мышки по черепашке (цветок). Откроется окно обучения черепашки «Черепашка».
- ⇒ Вставить «Цепочку» команд для черепашки (цветок), сколько раз повторить выбрать кнопку, сохранить.





Чтобы запустить всех черепашек запишем ещё один алгоритм для новой черепашки- кнопки «Старт». Тогда на просмотре, нажав эту кнопку все черепашки будут двигаться.





Чтобы просмотреть Альбом

⇒ Меню – Мелочи – Демонстрация

⇒ Esc – остановить

⇒ Если всё устраивает, то сохраним свой Альбом под необходимым именем

Создаём свой Альбом





Спасибо за внимание!

Мастер класс
«Черепашечка – программашечка»
Рисунок с анимацией

Кнейс Елена Александровна
учитель начальных классов
МОУ СОШ № 27 г. Сургут
апрель 2010 г