



ЛогоМирь

Моделирование движения с использованием Листа программ

Цели и задачи урока:

- 1. Усвоить понятие «программа»**
- 2. Научиться работать с Листом программ**
- 3. Уметь составлять программы**
- 4. Научить черепашку пользоваться этими программами**
- 5. Проверить свои знания по данной теме**

Моделирование движения, используя Лист программ

План урока

- 1. Проверка д/з**
- 2. Устная работа «Разминка»**
- 3. Изучение нового материала**
- 4. Подготовка к практической работе**
- 5. Выполнение практических заданий**
- 6. Выполнение теста с последующей самопроверкой.**
- 7. Подведение итогов**

Устная работа

Задание 1

Какие команды записаны неверно и почему?

1. вправо 90
2. вперед 80
3. перо опусти
4. сотри_графику
5. нв 90
6. направо90
7. нз 50

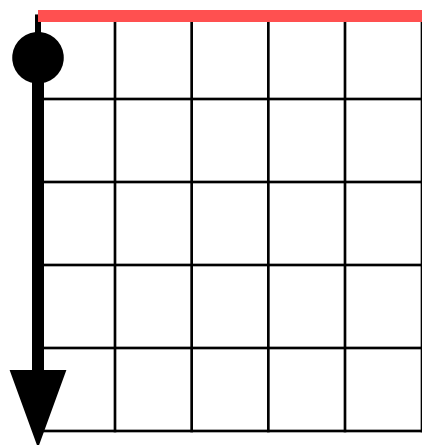
Верные ответы

1. направо 90
2. вперед 80
3. по
4. сг
5. налево 90
6. направо 90
7. назад 50

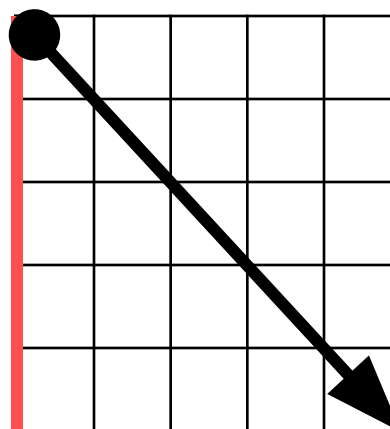
Устная работа

Задание 2

Черепашка находится в отмеченной точке и смотрит в направлении стрелки. Какую команду поворота должна выполнить черепашка, чтобы двигаться по пунктирной линии. Выберите соответствующие команды.



а



б

1. направо 270

2. налево 135

3. направо 45

4. налево 270

5. направо 225

6. налево 315

7. направо 135

8. налево 90

9. направо

10. направо 90

Примеры программ

Программа - это набор инструкций(команд) на алгоритмическом языке

это толчок

нов_форма 27 направо 90 вперед 7 жди 1

конец

это прыжок

нов_форма 26 налево 90 вперед 14 жди 1

конец

это приземление

налево 90 вперед 7 нов_форма 27 жди 1

конец

Правила оформления программ

1. Программа должна содержать три части: заголовок, тело программы и признак завершения.
2. Заголовок записывается в первой строке и состоит из ключевого слова **ЭТО**, и отделенного от него пробелом название программы.
3. Название программы должно отображать суть программы.
4. Название должно состоять из одного слова или нескольких слов, соединенным знаком подчеркивания, например: **ВЗмах_ПТИЦЫ**
5. Нельзя использовать в качестве названия уже имеющиеся в словаре слова.
6. Признаком завершения программы является слово **КОНЕЦ**.
7. Заголовок программы и слово **КОНЕЦ** должны быть записаны на отдельных строчках.
8. Тело программы должно содержать список команд, записанных в столбик или в строчку через пробел.

Примеры программ

В Инструкцию в Личную карточку нужно записать следующие команды, например:

нов_курс 270 толчок прыжок приземление (Много раз)

Можно составлять графические программы, например:

это буква_P

по вперед 20 налево 90

вперед 20 налево 90

вперед 20 налево 90 вперед 40 пп

конец

← **Название программы**

Тело программы

← **Окончание программы**



Задание для практической работы

Задания

1. Набрать в Листе программ составленную нами программу
взмах_птицы

Для этого нужно:

- а) Открыть проект «Утренняя прогулка»
- б) На первом листе проекта создать форму птицы
- в) Открыть Лист программ
- г) Записать программу взмах_птицы
- д) Внести команды в Личную карточку
- е) Проверить на исполнение

2. Те, кто выполнил задание, могут составить и записать программы для других форм.

Тест

Задание 1

Записан фрагмент алгоритма.
Выберите ответ с правильной
последовательностью команд

1. Вставить ключ
2. Достать ключ
3. Повернуть ключ 2 раза против часовой стрелки
4. Вынуть ключ

а) 1,3,4,2

б) 2,1,3,4

в) 4,1,3,2

Тест

Задание 2

Из записанных названий программ выберите верное

а) это_буква Р

б) это буква Р

в) это буква_Р

Тест

Задание 3

Записаны программы. Выберите правильное оформление

а) *это квадрат по вперед 20 направо 90 вперед 20
направо 90 вперед 20 направо 90 пп конец*

б) *это квадрат
по вперед 20 направо 90 вперед 20
направо 90 вперед 20 направо 90 пп
конец*

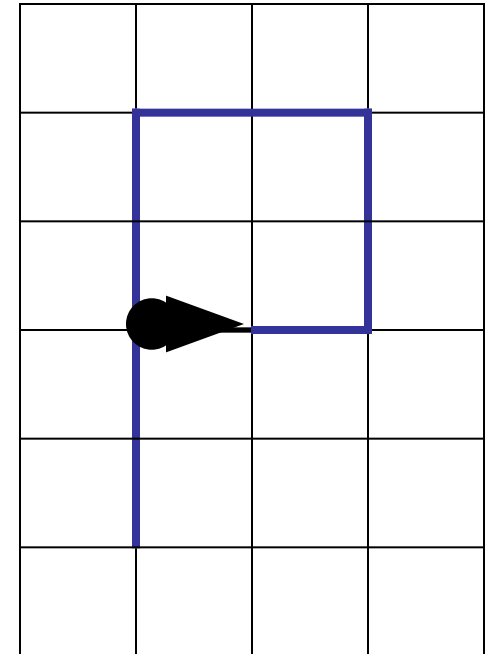
в) *это квадрат
по вперед 20 направо 90 вперед 20
направо 90 вперед 20 направо 90 пп*

Тест

Задание 4

Записана следующая программа. Выберите недостающую команду

это буква Р
по вперед 20 налево 90
вперед 20 налево 90
вперед 20 _____ вперед 40 пп
Конец



а) направо 90

б) налево 90

в) налево 45

Тест

Задание 5

Черепашка смотрит вверх. В какую часть экрана будет смотреть черепашка после выполнения команды: *нов_курс 270*

а) вверх

б) вниз

в) вправо

г) влево



ЛогоМиры

Домашнее задание

1. Читать § 3.12, § 3.13
2. Выписать в тетрадь правила оформления программ
3. Вопросы 1-41 на странице 130
4. Задания в тетради № 38