



Тема урока

Алгоритмы. Циклические алгоритмы

Цели урока:

- **Отработать навык оставления программ с командой ПОВТОРИ**
- **закрепить навык работы с картинками и музыкой**

План урока

1. Проверка домашнего задания
2. Проверка усвоения материала по теме урока.
3. Выполнение практической части урока
4. Итог урока.

УСПЕХОВ В РАБОТЕ !!!



•Итог каждой части урока отражать на листе

•В конце урока лист учета работы на

уроке сдать Ф.И.	Оценка за д/з	Жетоны	Выполнение практической части урока
		Красные Зеленые -	
		Красные – Зеленые	

Проверка домашнего задания

Критерии оценивания домашнего задания

- 1. Программы творческого проекта должны быть прописаны на листе программ, в программах должна быть команда ПОВТОРИ**
- 2. В личной карточке Черепашки или в кнопке должны быть прописаны имена программ**

Комментарии лучшей работы через проектор на доске.

На проверку домашнего задания 10 минут.

(Проверка д/з + комментарии к лучшим работам = 10-12 минут)

распределиться по парам

- Повторение произвести по вопросам**
- время на выполнение задания 5 минут**
- По окончании выполнения поднять сигнальную карточку**



Какие три обязательные части должна содержать программа?

•Что нового узнали мы с Вами на прошлом уроке?

Сохраняется ли содержимое Поля команд при выходе из ЛогоМиров?



Программы, которые записаны на Листе программ действуют на всех листах проекта?

Где можно использовать Новые слова (названия программ)?



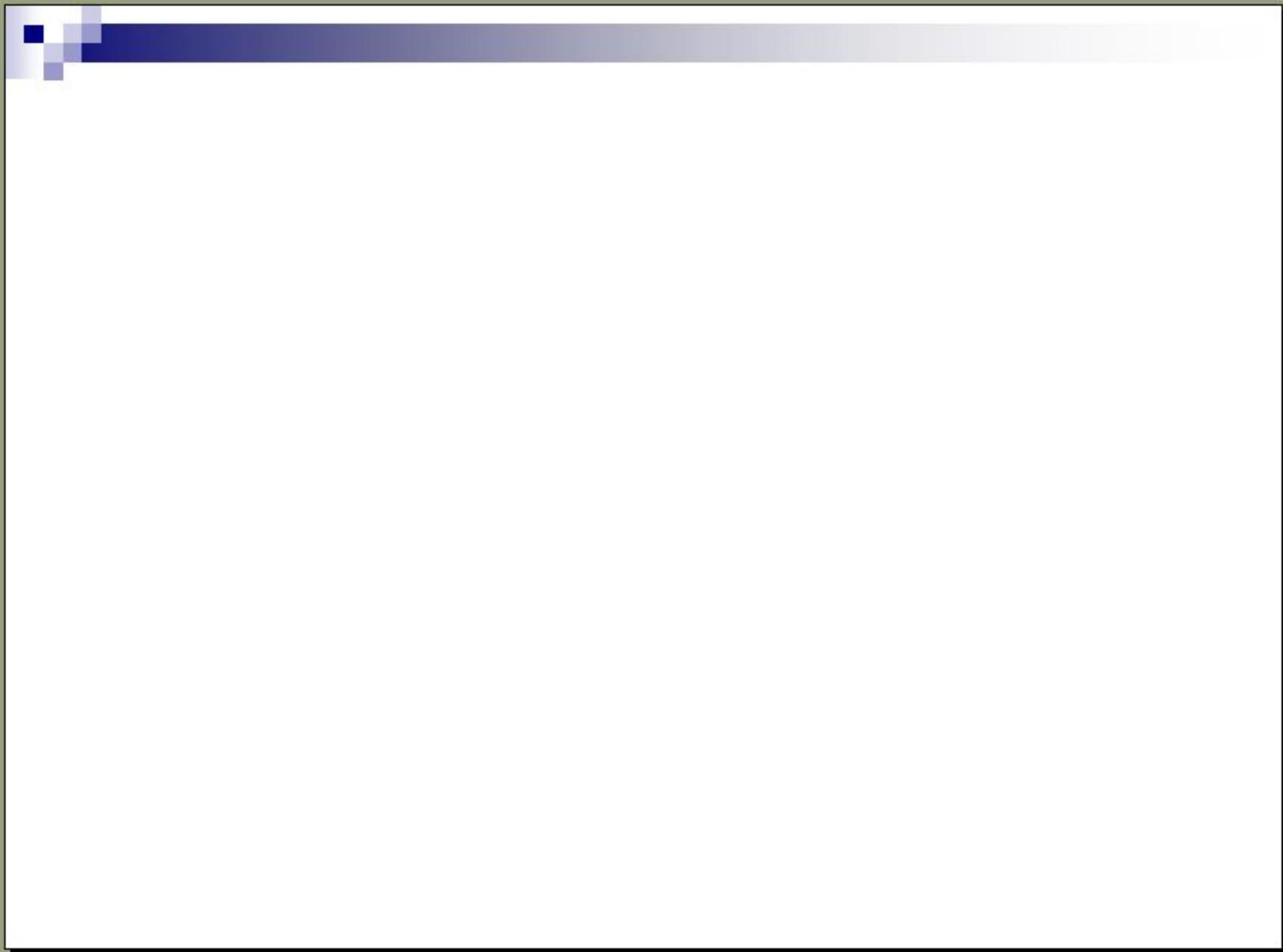


- **Использовали ли мы повторяющиеся фрагменты при составлении программ в ЛогоМирах? Где?**

- **Каков общий вид этой команды?**

повтори *число* [список инструкций].

- **Сколько команд может содержать *список инструкций*?**



Примен

Маке



Маке



Маке
содер



•Где можно использовать Новые слова (названия программ)?

•Что мы называем телом цикла?



Практическая часть урока

Задание 3.16 - продолжение

Открыть свой проект «Кот у ...»

План выполнения проекта

1. Создать новые формы:

- скопировать форму в пустые клетки
- открыть Редактор форм
- зеркально отразить полученные копии при помощи кнопки зеркального отражения
- составить программу нырок_вправо и плыву_вправо, скопировав и отредактировав тексты программ, описывающих движение влево

2. Выполнить движение рыбки «туда-сюда»

- в личной карточке Черепашки прописать **плыву_вправо плыву_влево** (Много раз)

или

- создать кнопку и в ней прописать **плыву_вправо плыву_влево**

Домашнее задание



Закончить проект «Кот у...»:

- **в проекте создать форму кота**
- **создать для него движение «туда-сюда»**

