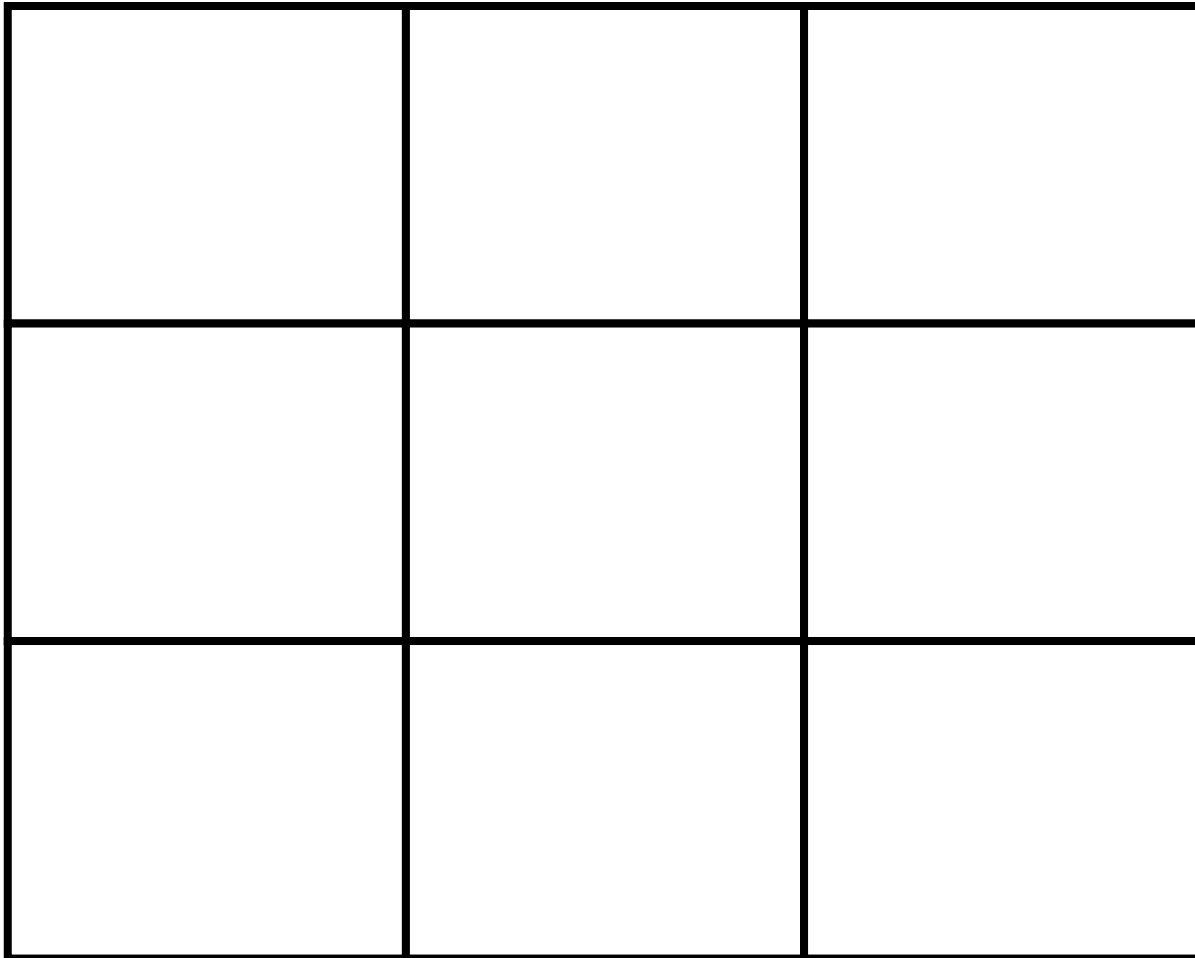


# Добрый день!

1. Грустно
2. Весело
3. Страшно
4. Интересно
5. Лень



# «муха в клетке»

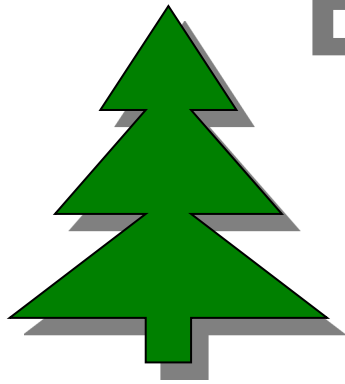








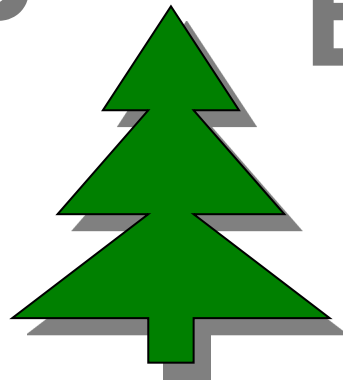
Ч



Е



Р



Е

П



А



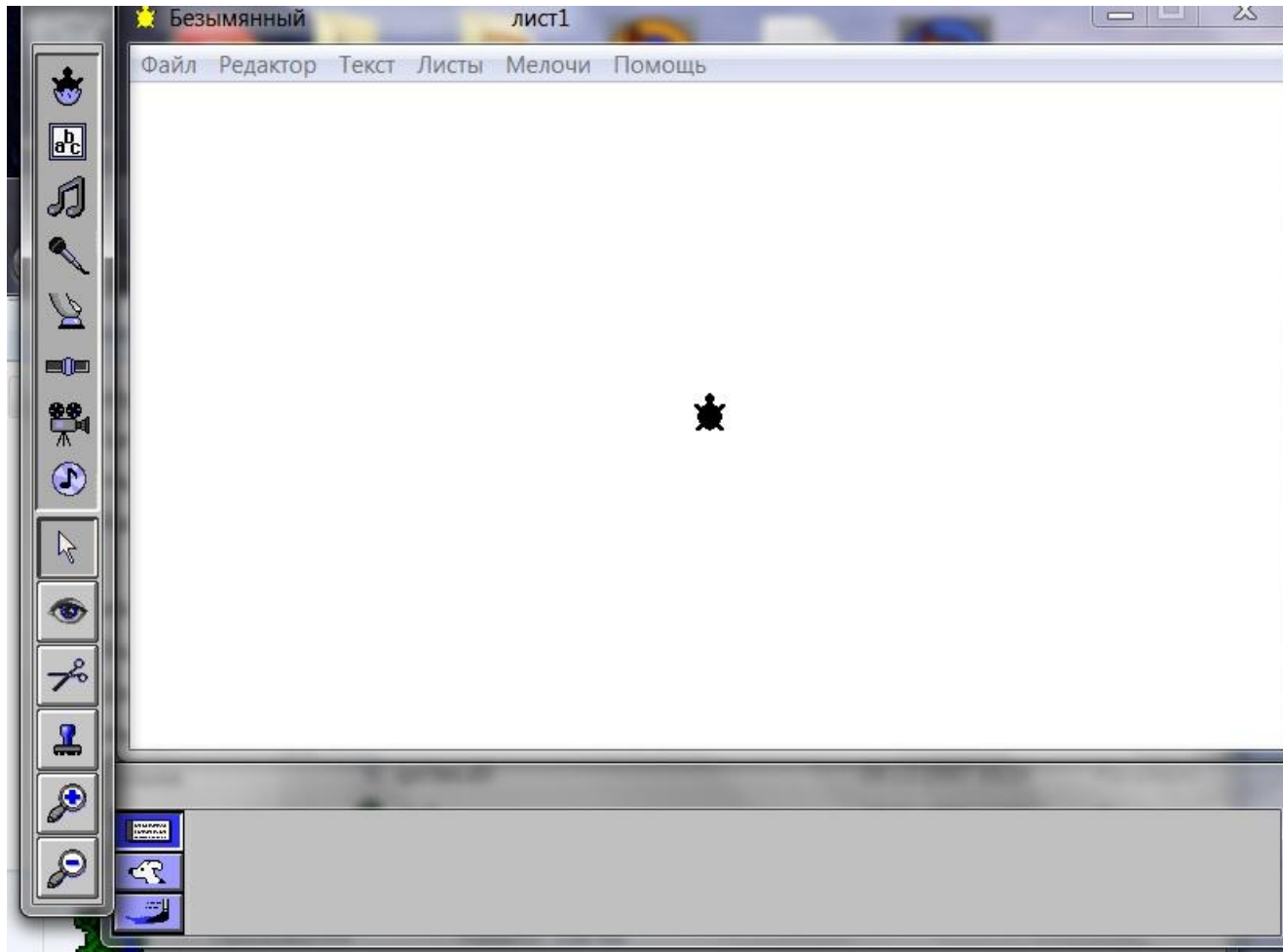
Ш

К

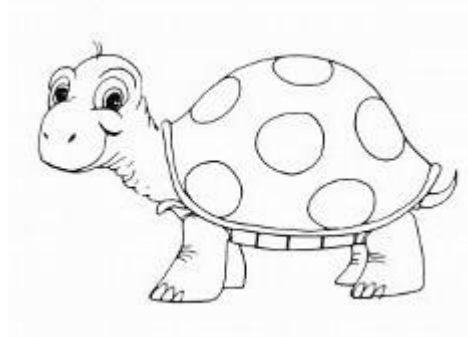


А

# Тема урока: Исполнитель ЧЕРЕПАШКА

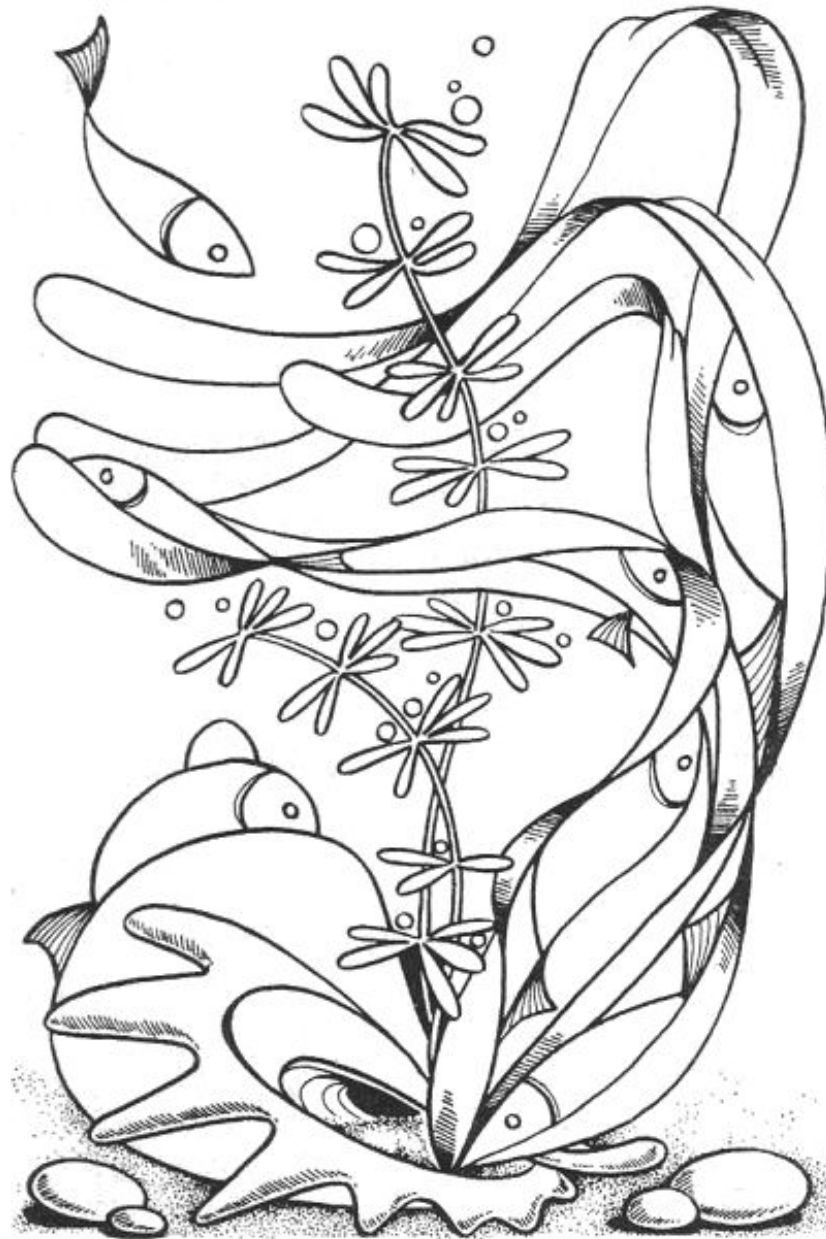


# Цели урока: исполнитель ЧЕРЕПАШКА



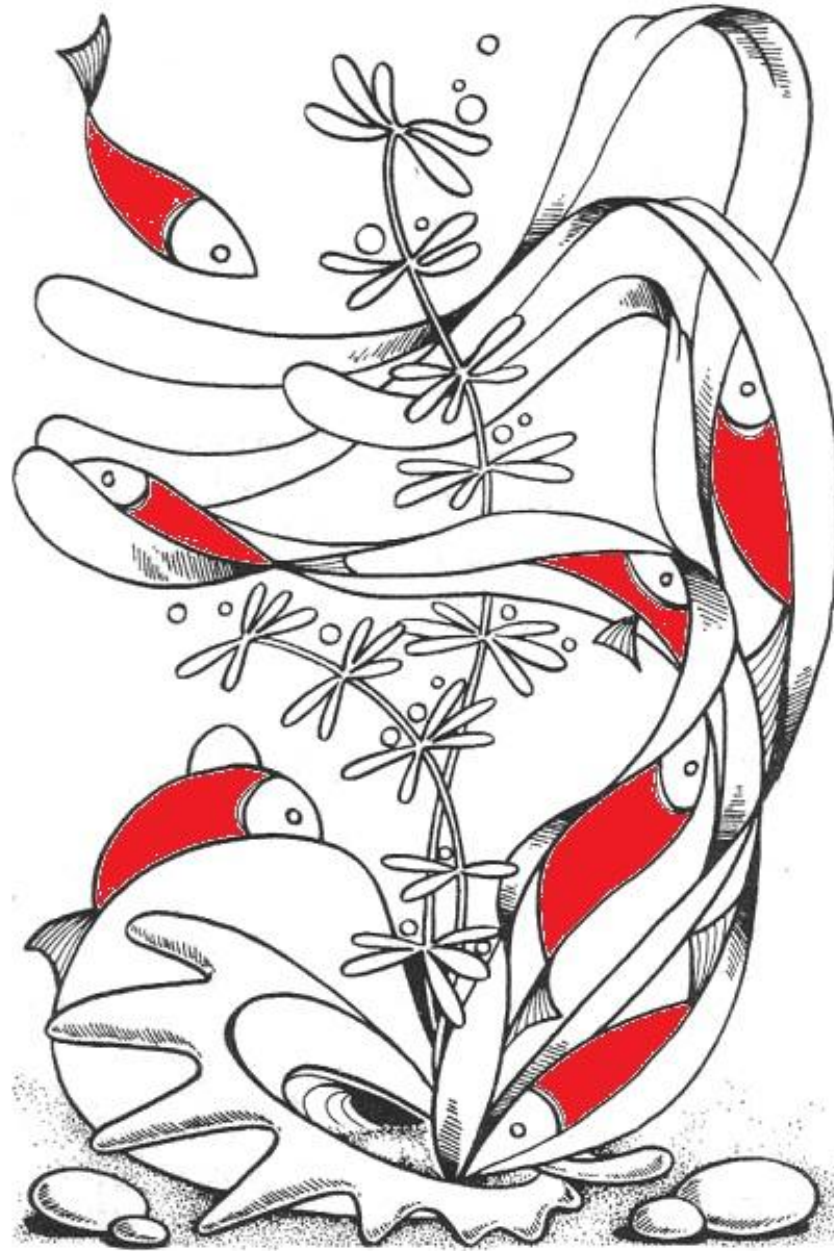
- Изучить команды исполнителя черепашка;
- Научиться их записывать;
- Научиться с помощью команд управлять черепашкой

Семь рыбок увидели акулу, испугались её и спрятались в зарослях водорослей. Найди рыбок.  
Раскрась рисунок





Семь рыбок увидели акулу, испугались её и спрятались  
в зарослях водорослей. Найди рыбок.  
Раскрась рисунок



В каком направлении  
МОЖЕТ ДВИГАТЬСЯ  
велосипед

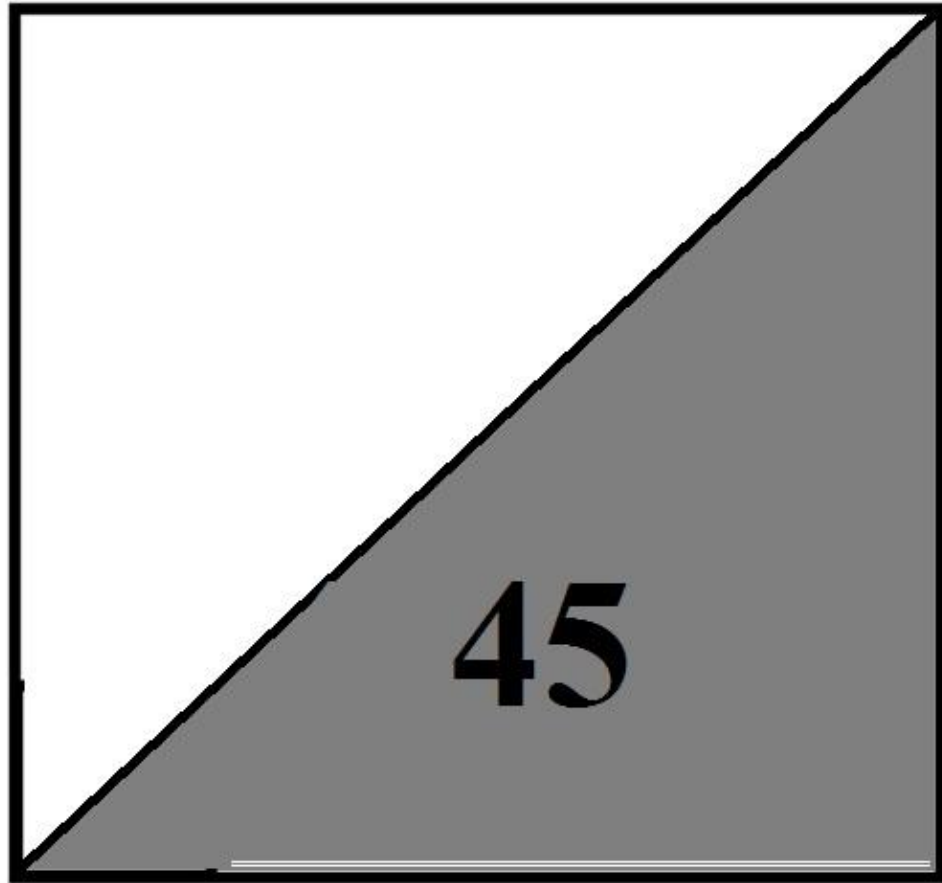


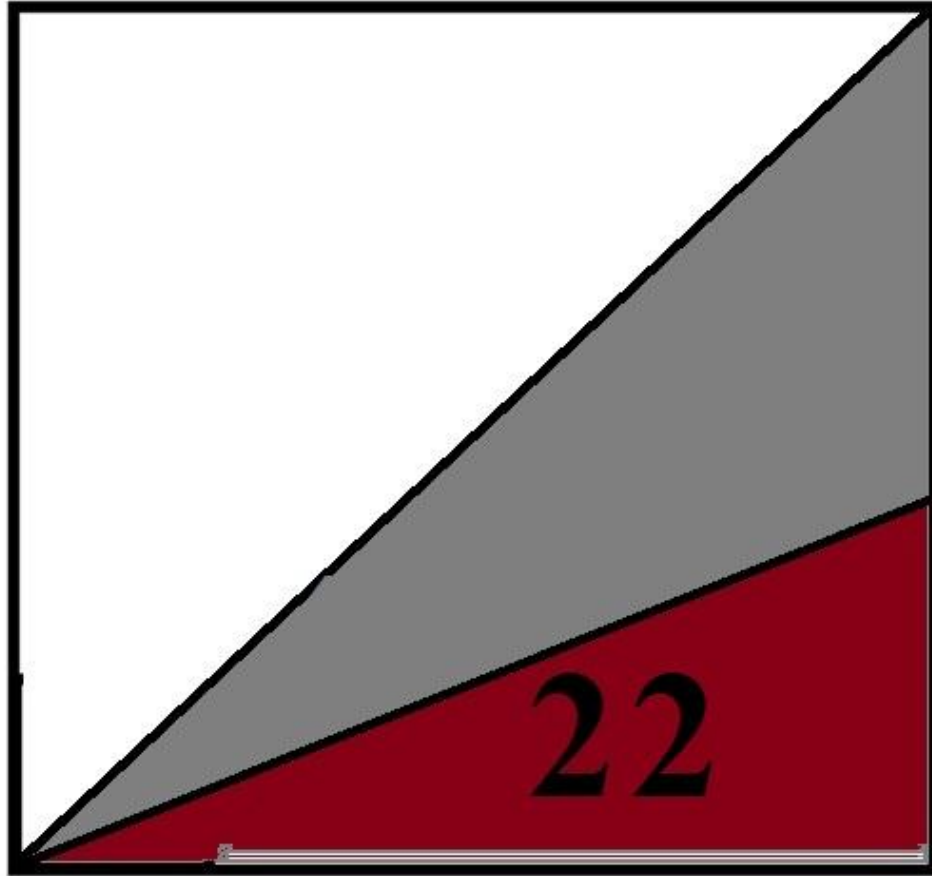
# Команды черепашки

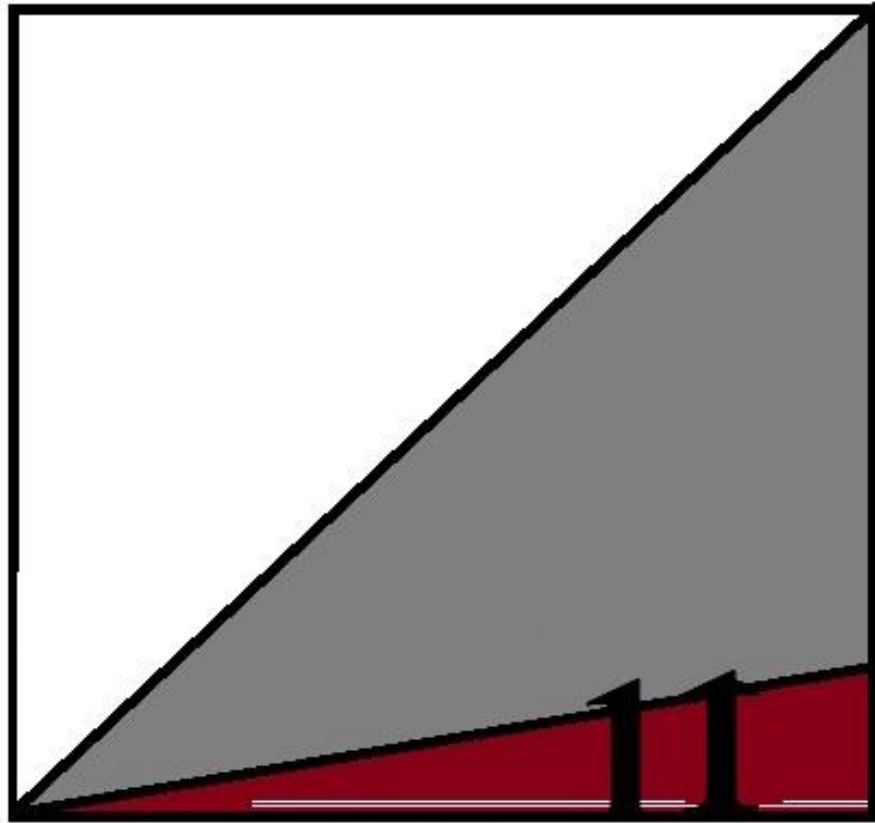
команда	Сокраще ние
<u>в</u> перед	<b>ВП</b> число
в <u>п</u> раво	<b>ПР</b> градус
в <u>л</u> <u>е</u> <u>в</u> о	<b>ЛВ</b> градус



**90<sup>0</sup>**







**ФИЗМИНУТ**

**КА**





# СКОЛЬКО МЫШЕЙ СПРЯТАЛОСЬ?



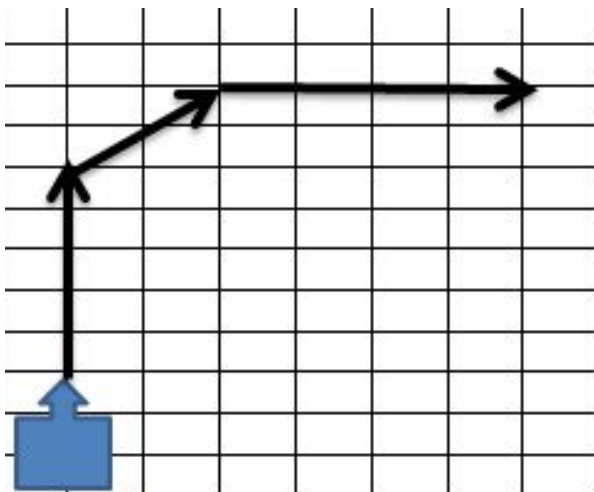
# ДЕСЯТЬ МЫШЕЙ СПРЯТАЛОСЬ!



# РАБОТА ПО КАРТОЧКАМ

Задание: Напишите программу движения черепашки, учитывая, что каждая клеточка-10 шагов

**ПРИМЕР:**



ВП 50

ПР 45

ВП 20

ПР 45

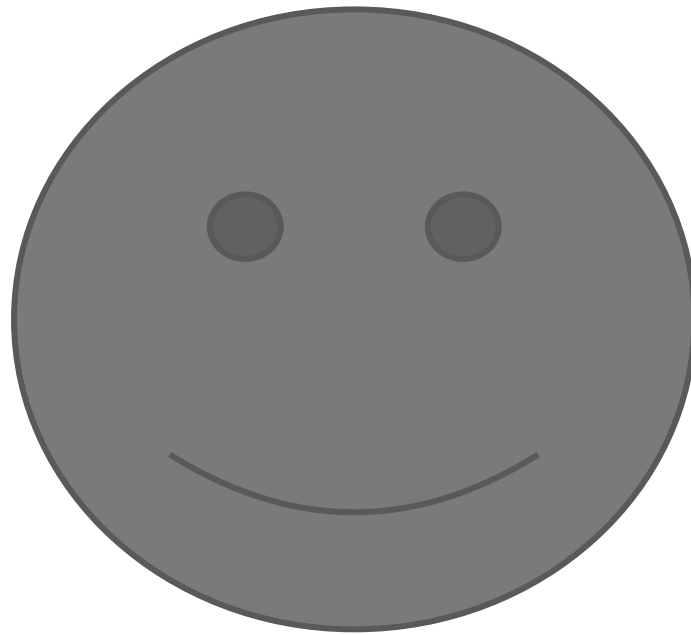
ВП 40


# ПРОЕКТ «ВОДИТЕЛЬ ЧЕРЕПАХИ»

Правила:

1. Судья загружает свою трассу, следит за гонкой водителей.
2. За каждую правильную команду, выполненную черепашкой, судья ставит +
3. Как только черепашка «вылетает с трассы», судья ставит, -

# ФИЗМИНУТКА ДЛЯ ГЛАЗ





Молодцы!  
!



1. Грустно
2. Весело
3. Страшно
4. Интересно
5. Лень



# ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

## СТР.42 №74

**Всем спасибо за урок!**

