**Педагог дополнительного образования:** Григорьева Марина Михайловна. 10.09.2015 г.

**Кружок «**Перволого».

**Тема:** Движение черепашки. Наполнение микромира обитателями.

**Тип урока:** овладение новыми знаниями.

**Цели:**

-закрепление практических навыков работы с набором инструментами и командами в среде ПервоЛого 3.0;

-формирование знаний, умений и навыков работы для создания движения черепашки.

-развитие памяти, внимания, логики при работе с программным продуктом;

-формированию алгоритмического мышления школьников;

-развитию навыков проектно-творческой деятельности.

-воспитание аккуратности, терпения, усидчивости;

-воспитанию целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач.

**Оборудование:**

-Рабочее место учителя (компьютер + мультимедийный проектор):

Программа Перволого 3.0, MicrosoftOffice, проигрывательWindowsMedia

-Рабочее место ученика (макбук ,программа Перволого 3.0)

Ход занятия

**1. Организационный момент**

**2. Актуализация знаний.**

У. Сегодня мы будем работать на компьютерах.

У кого дома есть компьютер?

Для чего он нужен?

Чем он полезен?

Чем вреден?

Что можно делать с помощью компьютера?

Как вы думаете, а бывают ли полезные игры?

С одной из таких игр мы сегодня и познакомимся. Познакомимся мы сегодня со средой первого.

**3. Постановка задачи**

 У.- Какую задачу мы поставим себе на это занятие?

Д.- Познакомиться с новой программой Перволого.

**4. Изучение новой темы.**

У многих из вас в детстве были управляемые игрушки с пультом. Нажимая на кнопки пульта, можно было перемещать игрушку, преодолевать препятствия. Благодаря такой механической управляемой игрушке появился язык Лого. Вот как это было.
Американские ученые из Лаборатории Искусственного Интеллекта Массачусетского технологического института, изучая проблемы и решения управления роботами, «играли» с механической игрушкой — черепашкой, понимающей некоторые очень простые команды. Она могла перемещаться вперед-назад, вправо-влево. Кроме того, в нее был встроен опускающийся карандаш. Перемещая черепашку, можно было рисовать на листе бумаги. Позже появилась "компьютерная копия" этой игрушки. Язык управления черепашкой был назван Лого (по-гречески это означает «слово»).

Ло́го (англ. Logo) — язык программирования высокого уровня, разработанный в 1967 году Сеймуром Папертом и Идит Харель в образовательных целях для обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста основным концепциям программирования.Неотъемлемой частью языка и среды программирования Лого являются средства черепашьей графики, которые, с одной стороны, позволяют придать наглядность обучению программированию, а с другой — очень органично сочетаются с широким использованием рекурсии. В то же время ЛОГО позволяет работать и с серьезными алгоритмическими конструкциями(цикл, ветвление, списки).

Для работы с языком Лого используются программные среды - специальные программы, в которых можно создавать проекты практически на любую тему. Команды на языке ЛОГО для черепашек можно писать в поле команд, в окне инструкции, в кнопке и, наконец, на листе программ.

Сейчас мы с вами посмотрим видео, которое расскажет нам о программе перволого наглядно.

Видео с сайта (<http://перволого.рф>).

**Тема нашего сегодняшнего занятия «**Движение черепашки. Наполнение микромира обитателями».

У. Давайте поставим себе цели на это занятие:

Д. Познакомится с программой перволого;

Узнать больше о инструментах программы,

Познакомиться с обитателями программы и с простейшими командами.

**5. Практическая работа.**

У. Ребята, какие правила работы за компьютером вы знаете?

Д. Ответы (с помощью учителя повторяют Т.Б. при работе с вышивкой).

 У. Подготовьте ,пожалуйста, свое рабочее место. Сейчас с помощью презентации на экране, мы будем делать первые шаги в программе перволого.Запустите двойным щелчком прогрмму перволого (значок – черепашка).

Будем разбираться с рабочим полем программы.

*Слайд № 1.* Меню.

|  |
| --- |
| C:\Program Files (x86)\PL3.0demo\PL3.0 demo\Помощь\Справочник\images\content1.gif |

В верхней строчке экрана находится меню программы ПервоЛого. В этом разделе перечислены все пункты меню и соответствующие им команды.

*Слайд №2.* В вашем альбоме может быть несколько листов - каждый лист со своим фоном, со своими черепашками, со своими кнопками и всем остальным. Вы можете добавлять листы в альбом и удалять их, листать альбом - как "вручную", так и при помощи команд или кнопок.

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Program Files (x86)\PL3.0demo\PL3.0 demo\Помощь\Справочник\images\default11.gif | Чтобы открыть Оглавление альбома, щелкните по закладке [Блокнот](file:///C%3A%5CProgram%20Files%20%28x86%29%5CPL3.0demo%5CPL3.0%20demo%5C%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D1%89%D1%8C%5C%D0%A1%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%5Ccontent%5Czaklad.htm). |



Первая клетка Оглавления - специальная. Щелчок на нее добавляет новый лист в альбом. Остальные клетки в Оглавлении предназначены для новых и уже существующих листов альбома. Каждому листу в альбоме соответствует клетка в оглавлении. Пустых (совсем без листов) альбомов не бывает. В любом альбоме есть хотя бы один лист: в новом (пустом) альбоме он ровно один.

Значок листа, открытого в данный момент, выделяется среди других черной рамкой.

*Слайд № 3.* Набор инструментов расположен в верхней части листа альбома. Вы можете спрятать или показать Инструменты при помощи пункта меню [Мелочи=>Инструменты](file:///C%3A%5CProgram%20Files%20%28x86%29%5CPL3.0demo%5CPL3.0%20demo%5C%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D1%89%D1%8C%5C%D0%A1%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%5Ccontent%5Cs2cF5.htm). Чтобы выбрать инструмент, надо щелкнуть на нем мышкой. Один и тот же инструмент служит при работе с разными объектами - например, Ключ открывает черепашку, кнопку, клетку в Пульте управления и прочее. Подробное описание того, как использовать инструмент при работе с конкретным объектом, дано в соответствующем разделе справочника (например, [Черепашки](file:///C%3A%5CProgram%20Files%20%28x86%29%5CPL3.0demo%5CPL3.0%20demo%5C%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D1%89%D1%8C%5C%D0%A1%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%5Cnav%5Cs7F1.htm), [Кнопки](file:///C%3A%5CProgram%20Files%20%28x86%29%5CPL3.0demo%5CPL3.0%20demo%5C%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D1%89%D1%8C%5C%D0%A1%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%5Cnav%5Cs9F1.htm) и так далее).

*Слайд №4* В правой части окна программы находятся закладки Наборов команд. Любая клетка из любого набора может быть использована как команда для черепашки - кроме первой клетки закладки Оглавление (добавить новый лист).

*Слайд №5*

|  |  |
| --- | --- |
| Формы черепашки | C:\Program Files (x86)\PL3.0demo\PL3.0 demo\Помощь\Справочник\images\content1.gif |

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Program Files (x86)\PL3.0demo\PL3.0 demo\Помощь\Справочник\images\Zakladki.gif | Чтобы увидеть формы черепашки, надо щелкнуть на соответствующей [закладке](file:///C%3A%5CProgram%20Files%20%28x86%29%5CPL3.0demo%5CPL3.0%20demo%5C%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D1%89%D1%8C%5C%D0%A1%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%5Ccontent%5Czaklad.htm). |

Откроется закладка с формами черепашки:



В пустом альбоме имеется некоторое количество заранее приготовленных форм и пустые клетки. В пустые клетки вы можете вставлять любые картинки, редактировать и удалять их. Вы также можете изменять и удалять готовые формы (кроме самой первой, с исходной формой черепашки), а также заменять их любыми картинками.

У. А теперь мы попробуем населить микромир разными обитателями. Для этого мы должны поставить значок черепашки на свободное место, открыть меню форм, выбрать подходящую и щелкнуть на нее один раз. Наша черепашка преобразилась и стала цветочком.

Задание: Создать лист, на котором будет 5 обитателей, создать вокруг них дома, цветы и горы. Пожалуйста, приступайте к работе. Демонстрация результатов выполненной работы.

**5. Подведение итогов.**

Что мы узнали и чему научились? (ответы детей).

У. Верно, на сегодняшнем занятии мы познакомились с рабочим полем программы перволого, познакомились с черепашкой- главным обитателем среды лого. Научились менять образ черепашки. На следующих занятиях мы продолжим работать с этой программой и знакомиться с новыми возможностями.