

Творчество и креативность

Погружение в компьютерную  
среду ПервоЛого 3.0.

**«Мышки – программышки»** - образовательная программа для изучения основ информатики и компьютерной грамотности в учреждениях дополнительного образования в группах младших школьников. Обучающиеся знакомятся с начальными основами программирования в среде ПервоЛого 3.0., ЛогоМиры 2.0., ЛогоМиры 3.0.

«ПервоЛого» – это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для начального школьного образования; это среда программирования и средство для моделирования и исследования различных задач.

*«Скажи мне, и я забуду.  
Покажи мне, и я запомню.  
Вовлеки меня, и я научусь»*

ПервоЛого 3.0.



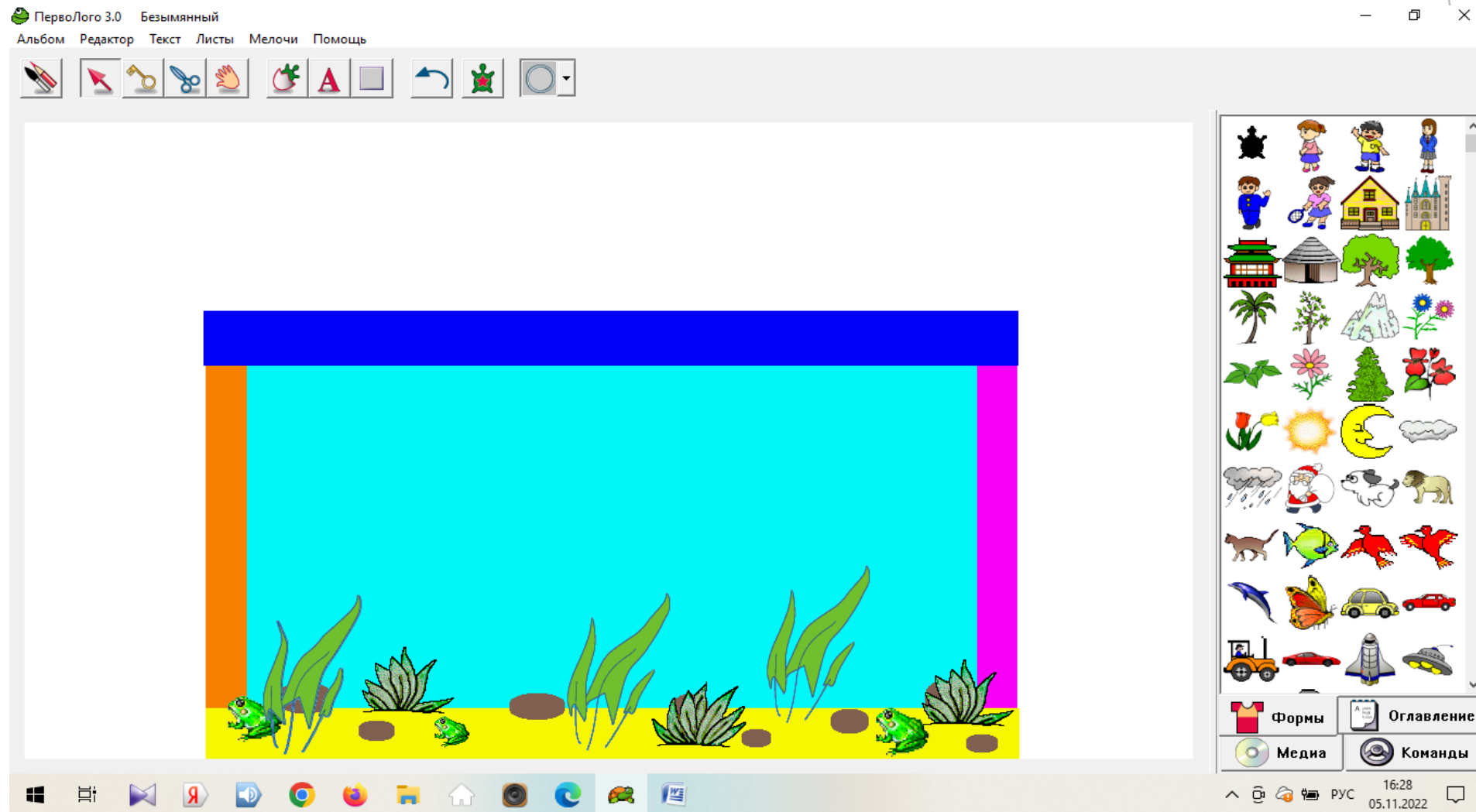
# ПервоЛого 3.0

© Институт новых технологий, 2006

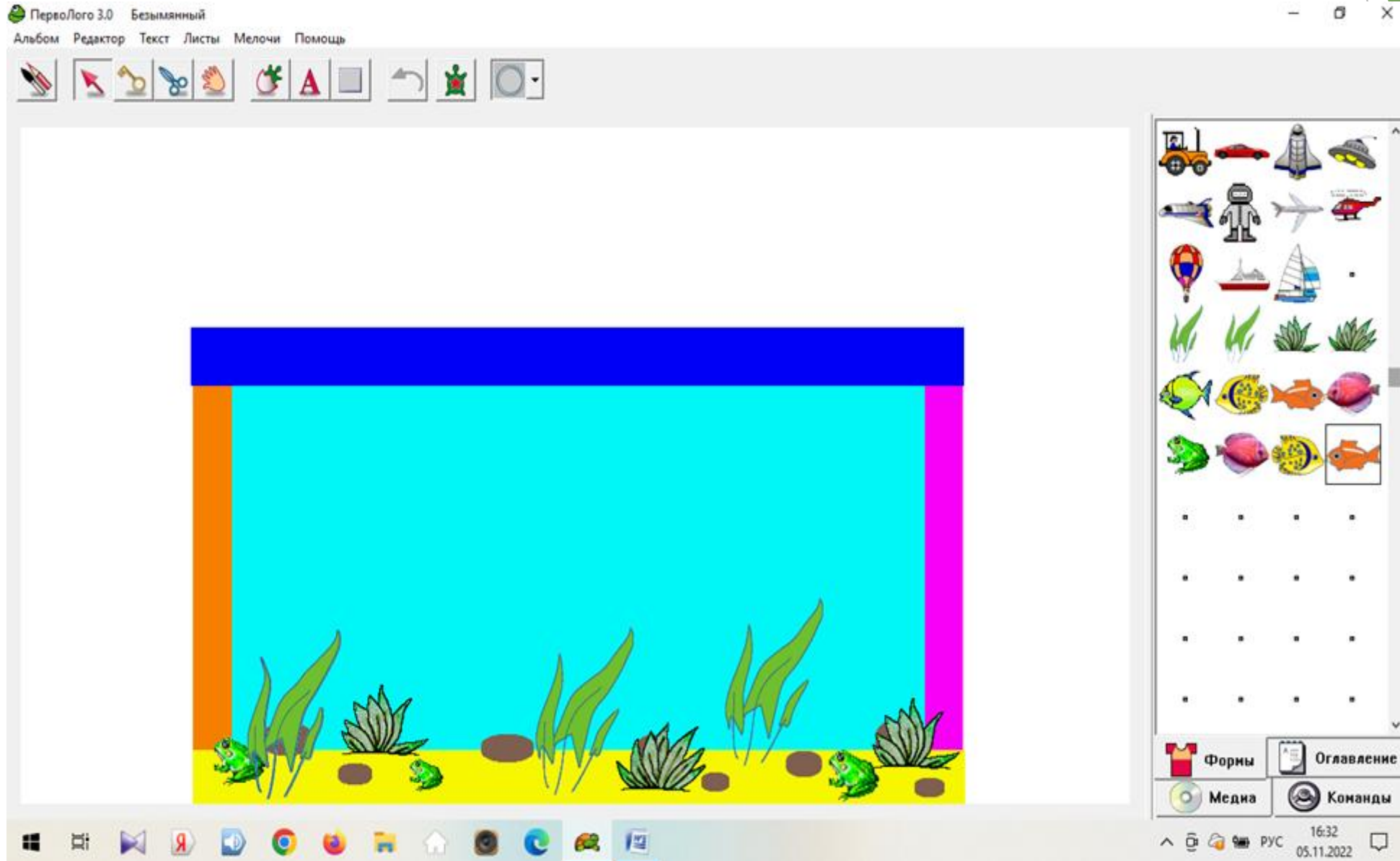
© Logo Computer Systems Inc., 2006. All rights reserved worldwide.



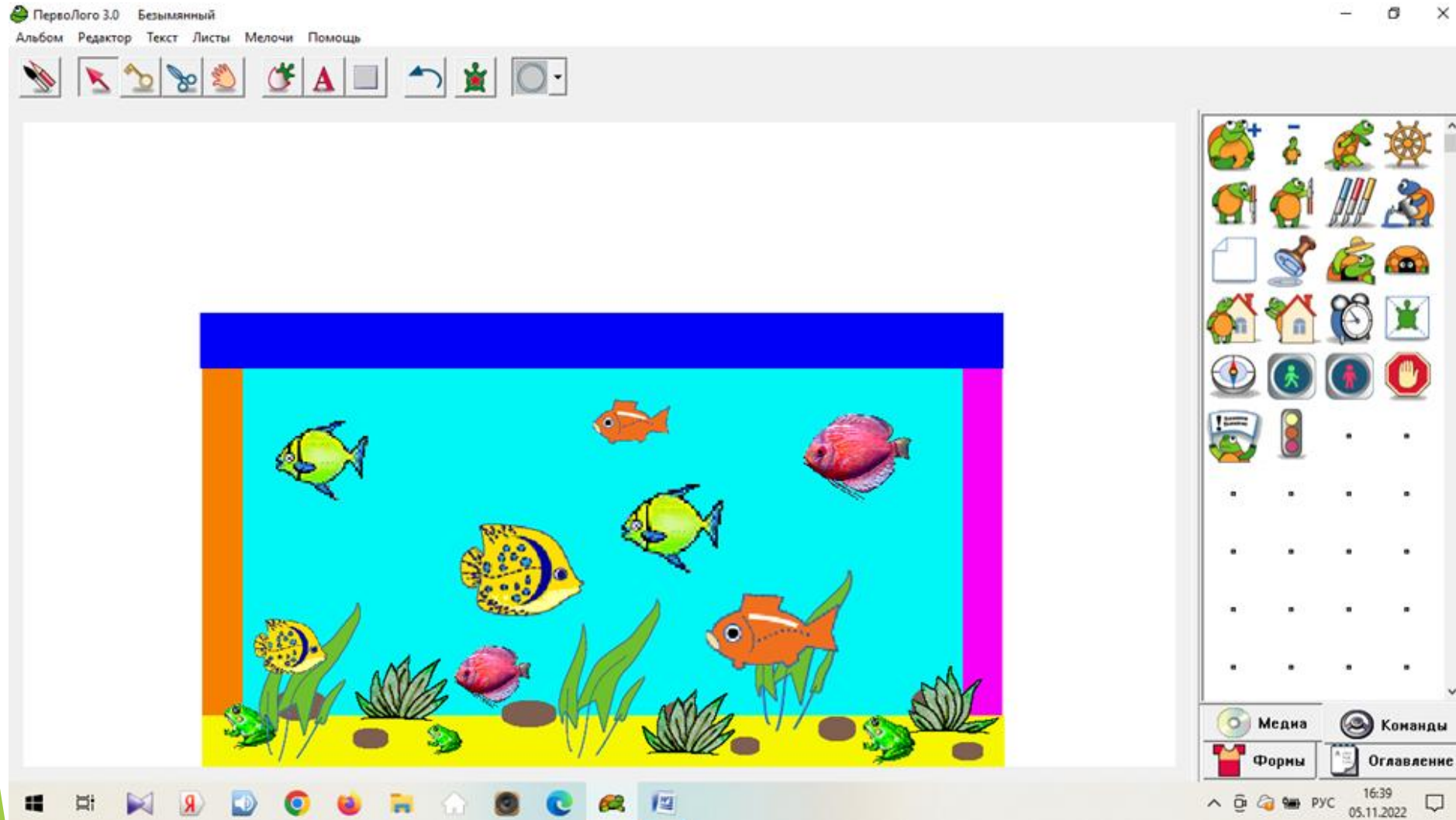
1. С помощью графического редактора рисуем красочный мир аквариума. Украшаем водорослями и т.д камнями,



# 2. ГОТОВИМ КОСТЮМЫ РЫБОК.

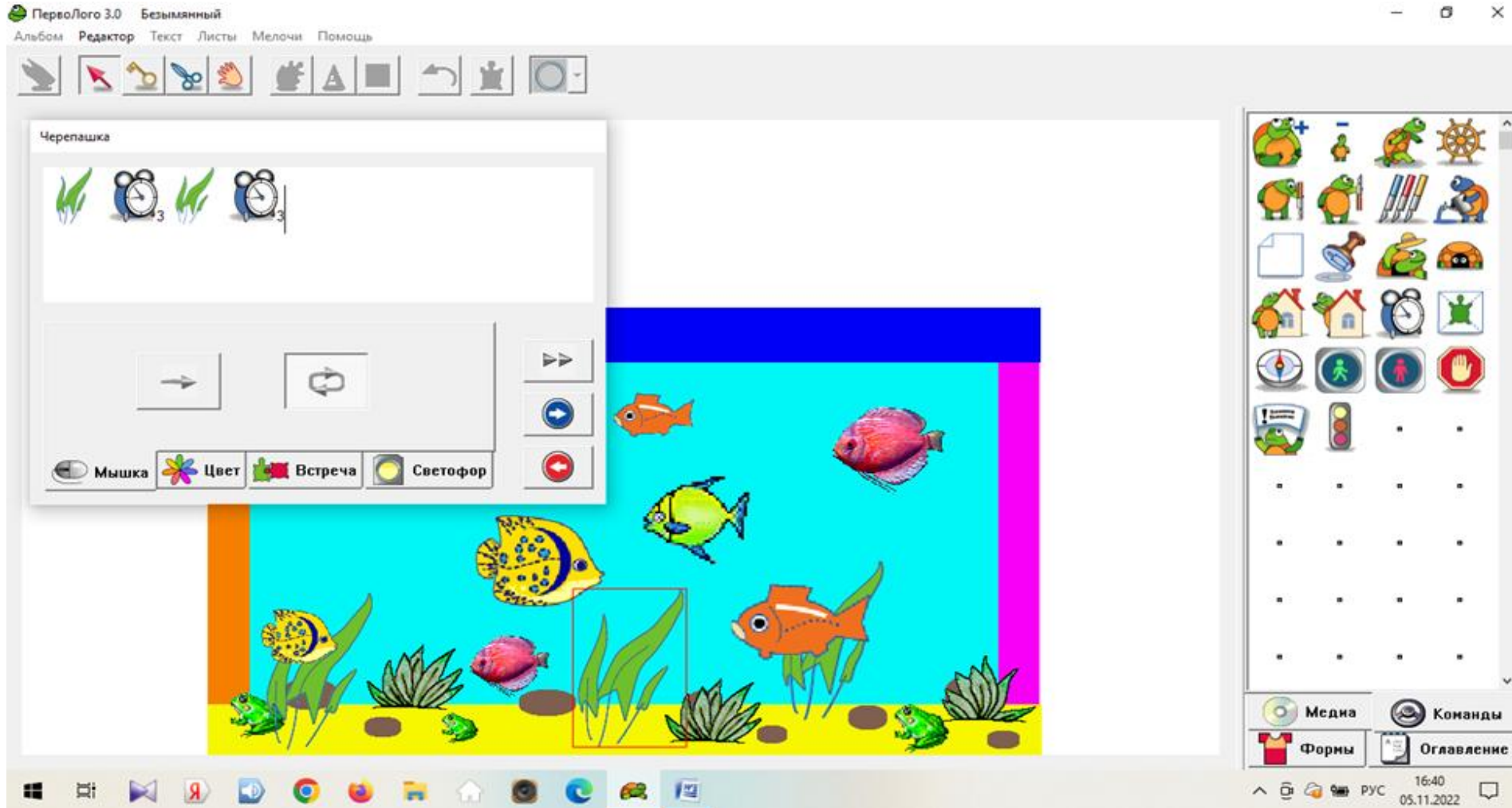


### 3. Описание сюжета: в аквариуме плавают рыбки. Качаются водоросли.





4. Реализация сюжета: создаём Черепашки, переодеваем их в формы рыбок. Записываем в рюкзаке команды движения рыбок и водорослей. Используем эффект мультипликации, который достигается быстрой сменой рисунков, отличающихся фазами движения. Программируем Черепашку «на цвет».

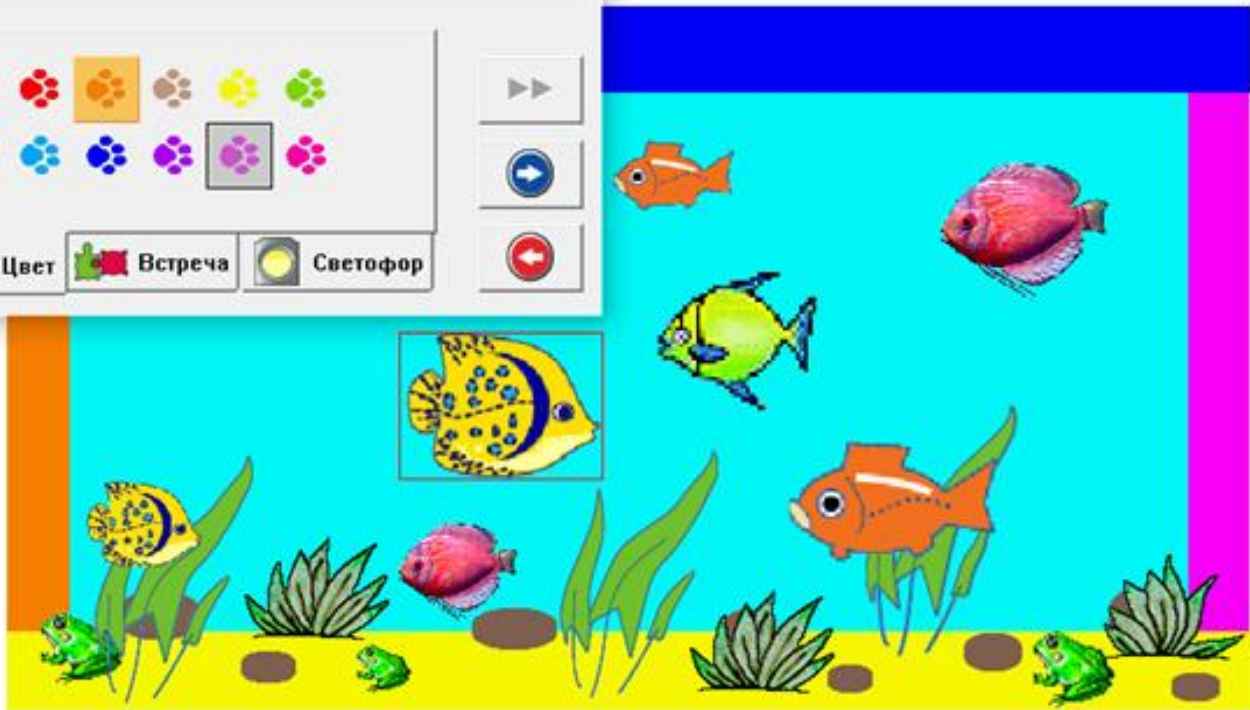




Черепашка



Мышка Цвет Встреча Светофор



Медиа Команды  
Формы Оглавление



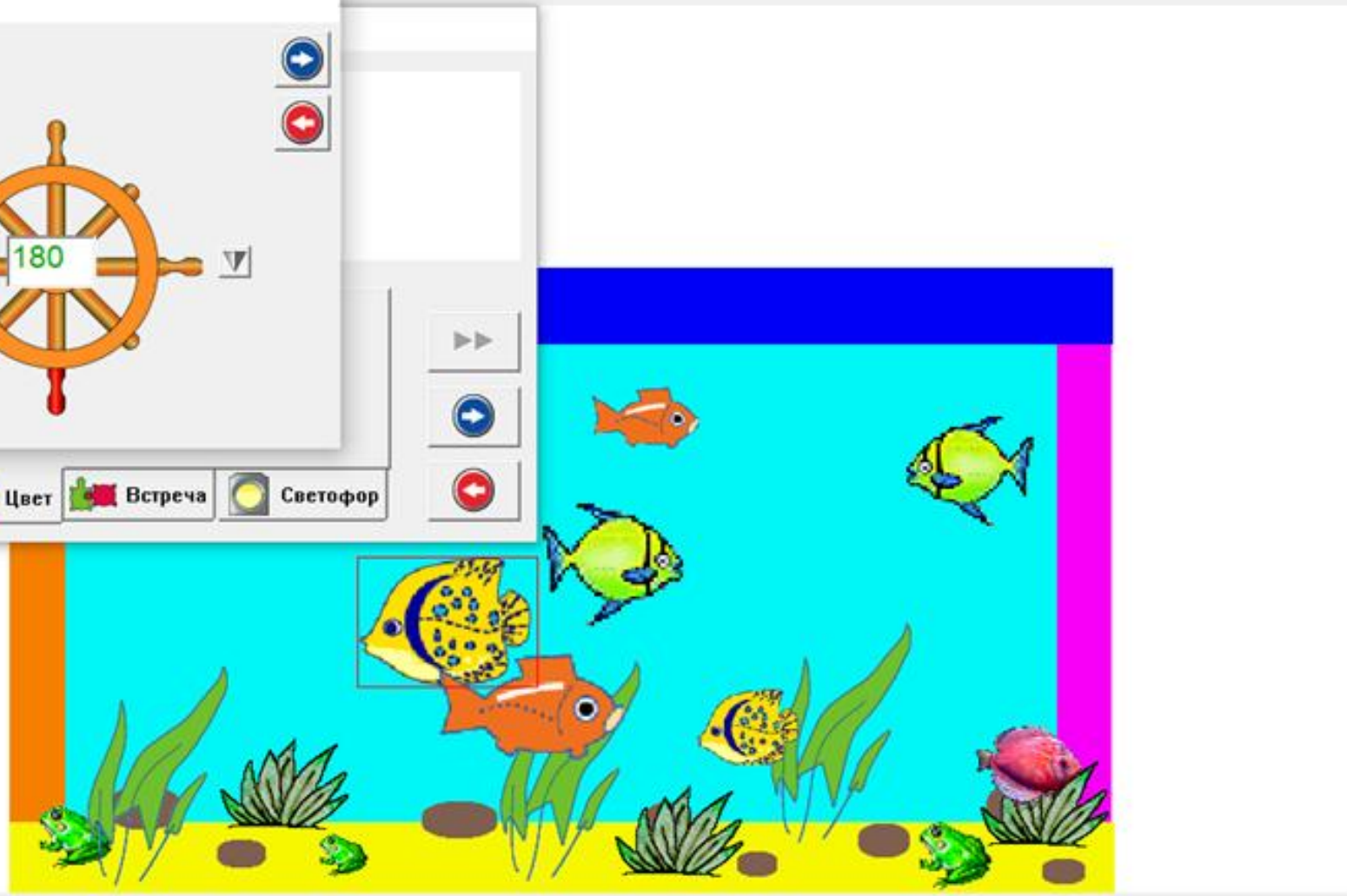


Повернись

180

Navigation buttons: left arrow, right arrow, double right arrow, and a red arrow with a plus sign.

Мышка Цвет Встреча Светофор



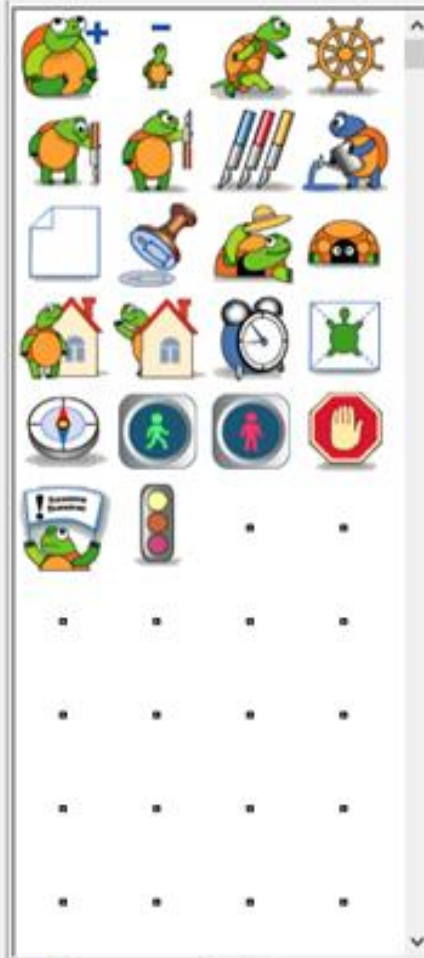
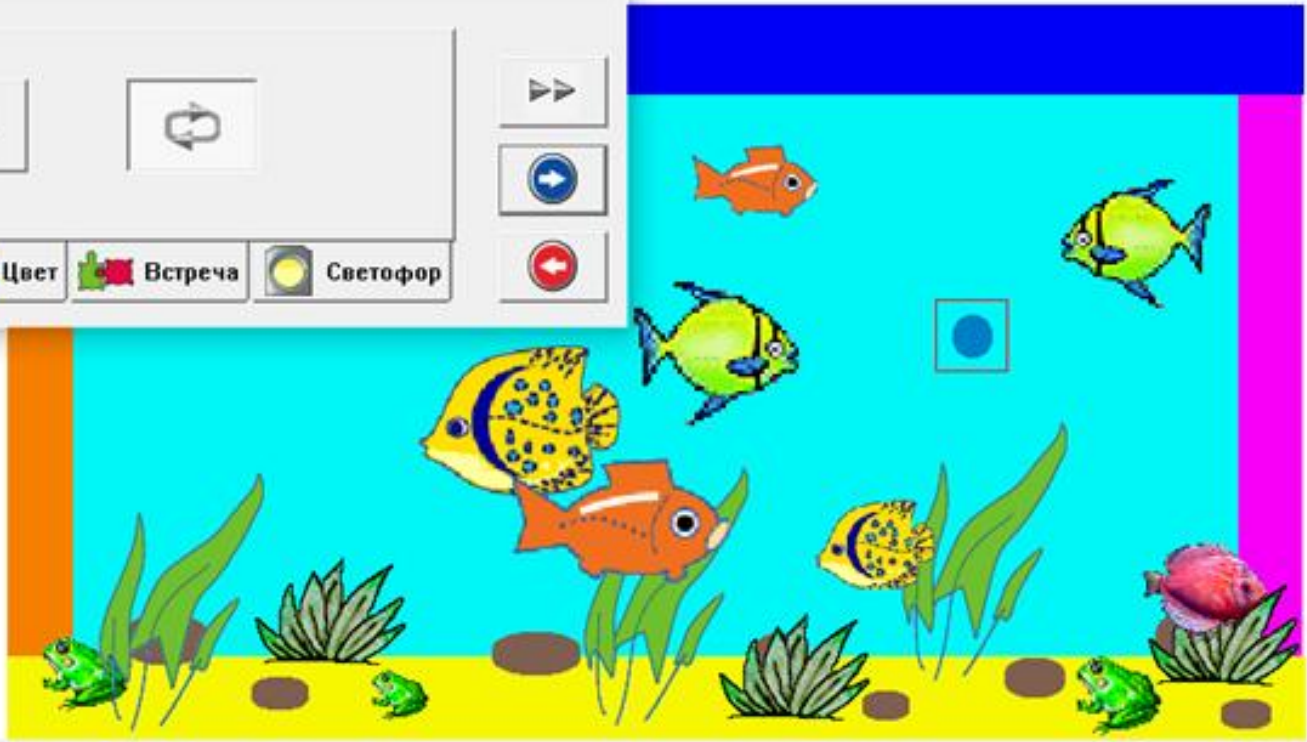
Медиа Команды  
Формы Оглавление



Черепашка

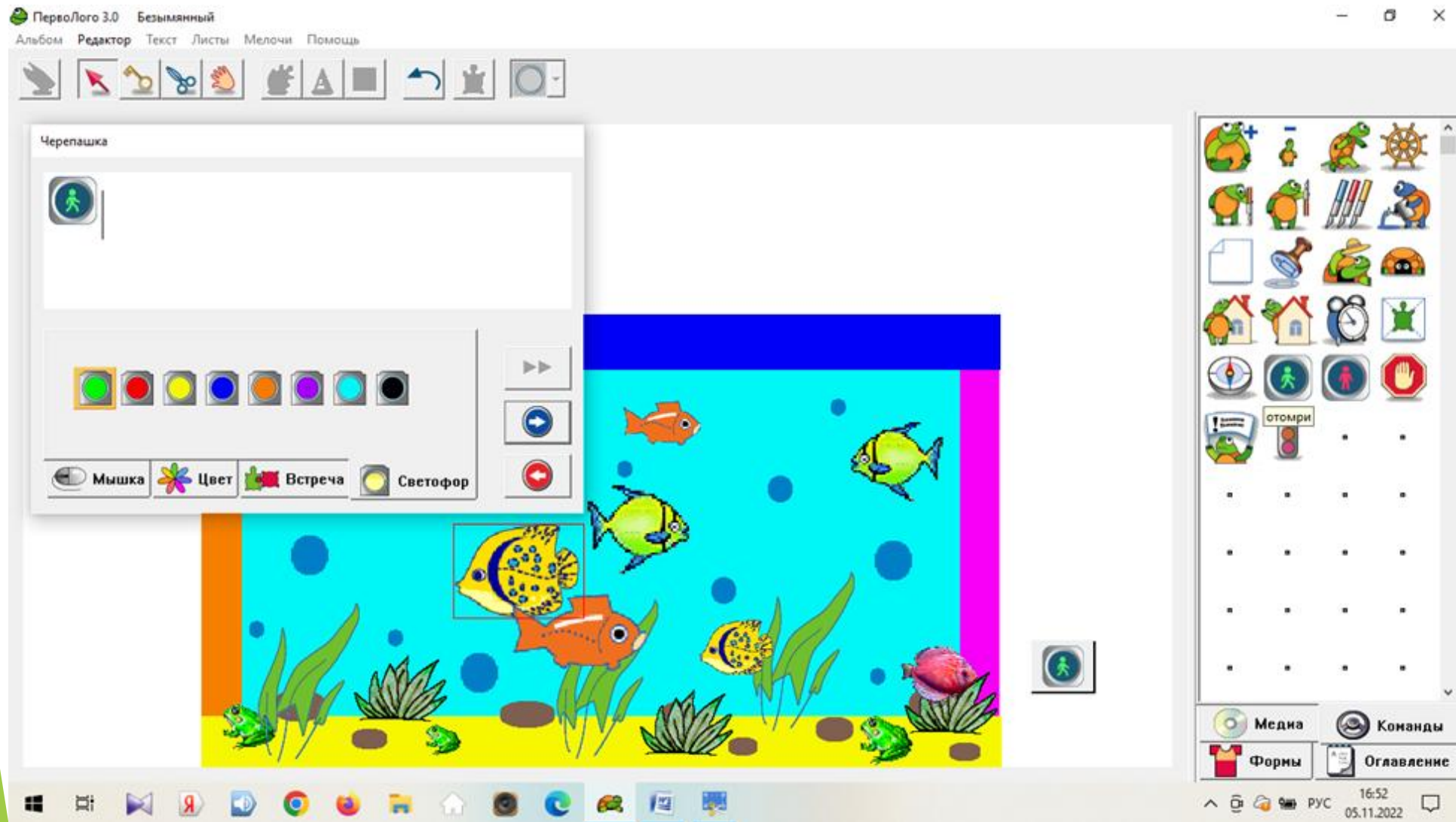


Мышка Цвет Встреча Светофор



Медиа Команды  
Формы Оглавление

5. Отладка сюжета: С помощью кнопок управляем запуском и остановкой рыбок. Настраиваем размеры Черепашек. Сохраняем проект.

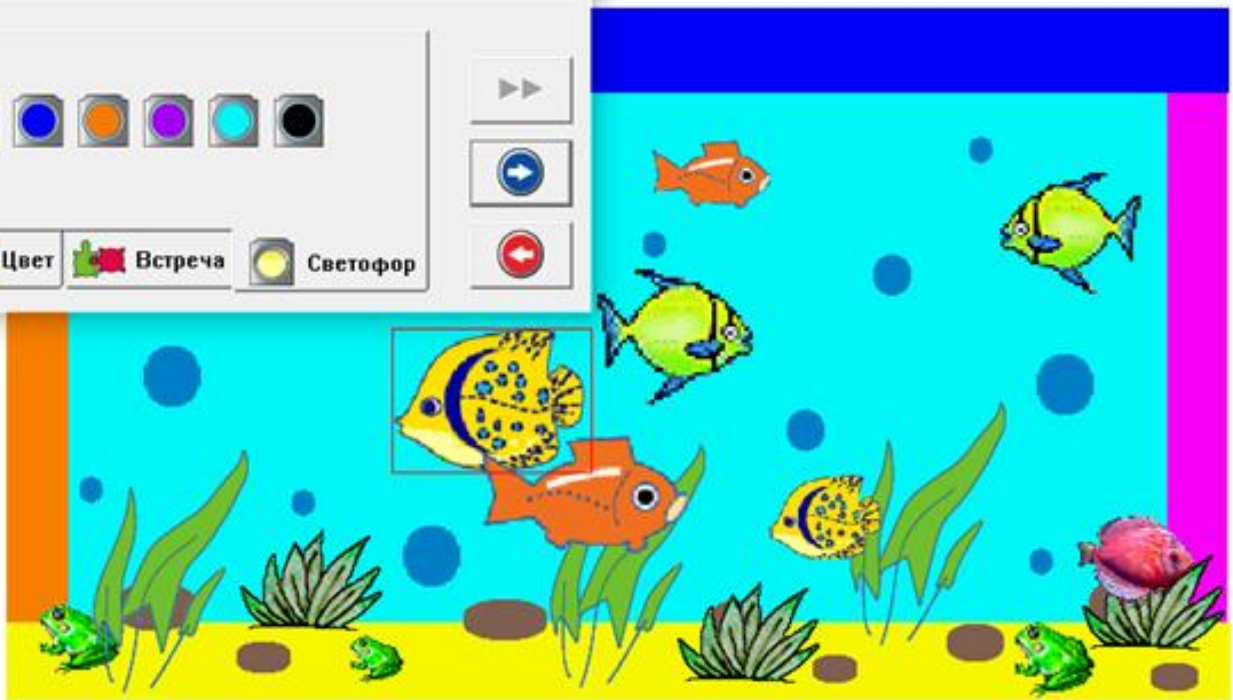




Черепашка



Мышка Цвет Встреча Светофор

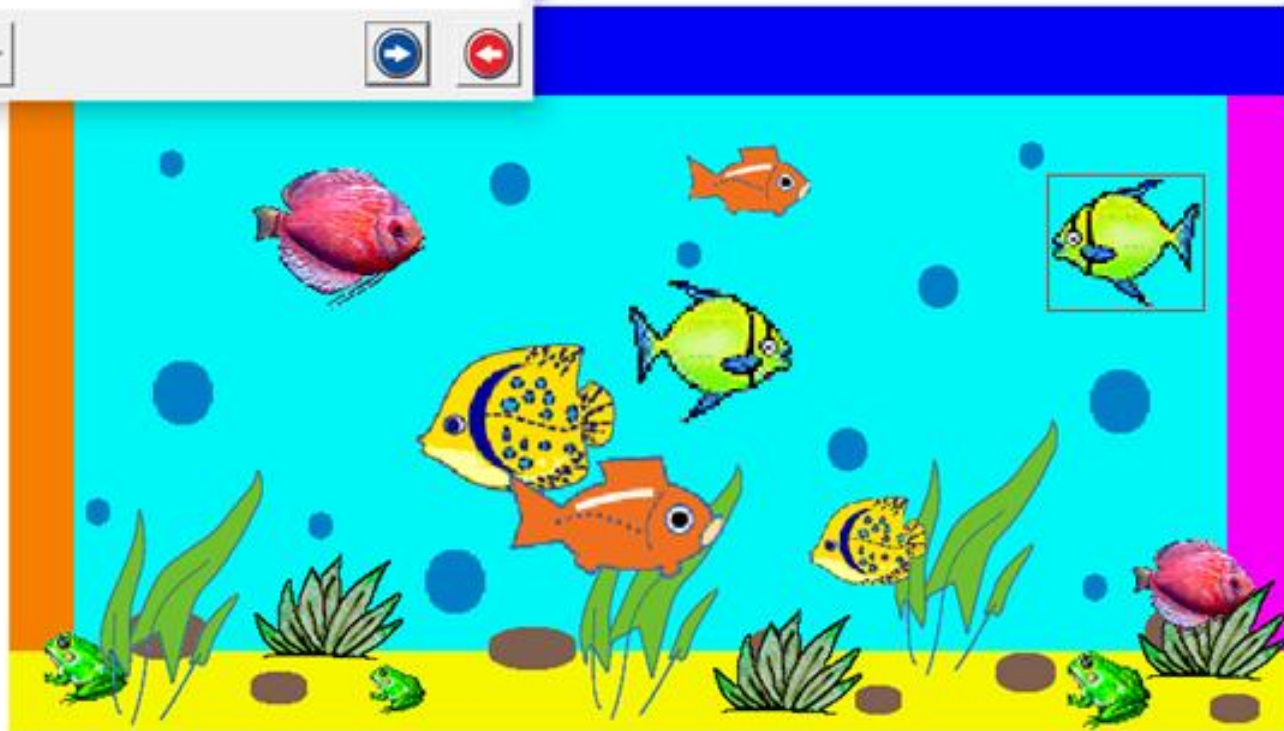


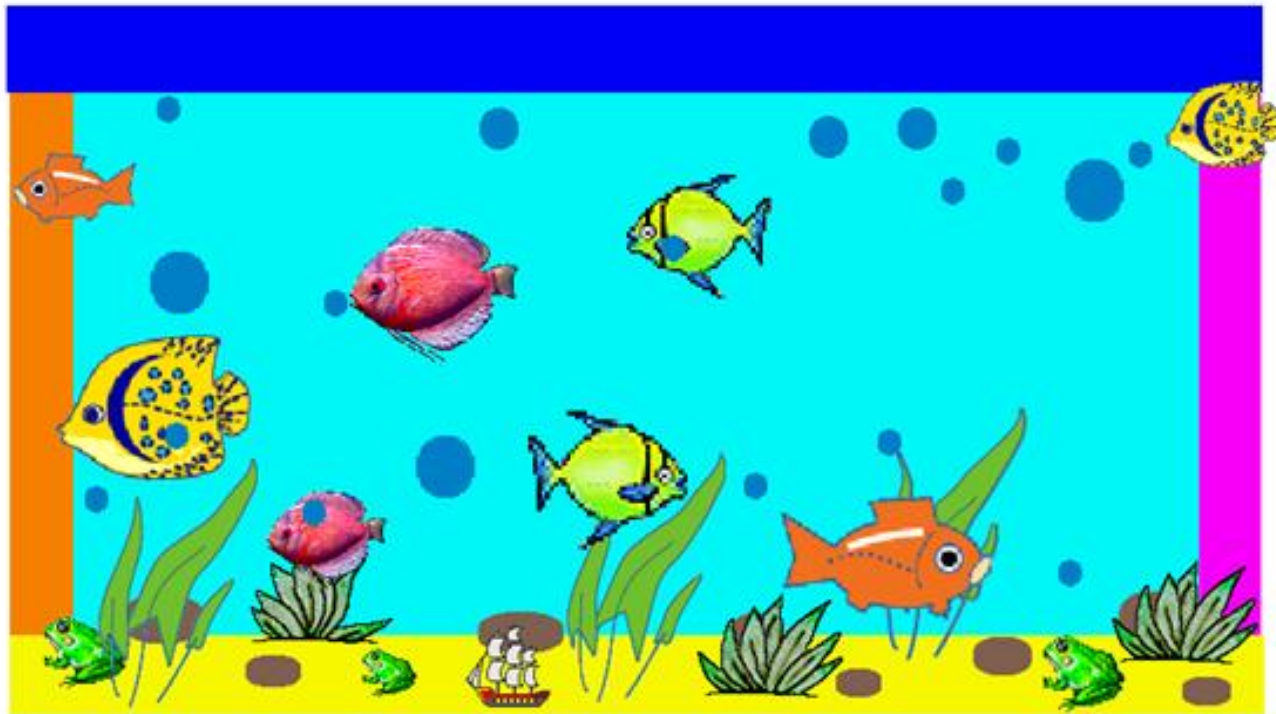
Медиа Команды  
Формы Оглавление





Кнопка







Мультимедийный

Мини-сюжет

"Аквариум"

InShot

ЛогоМирь 2.0.

20

# Лого Мирь™



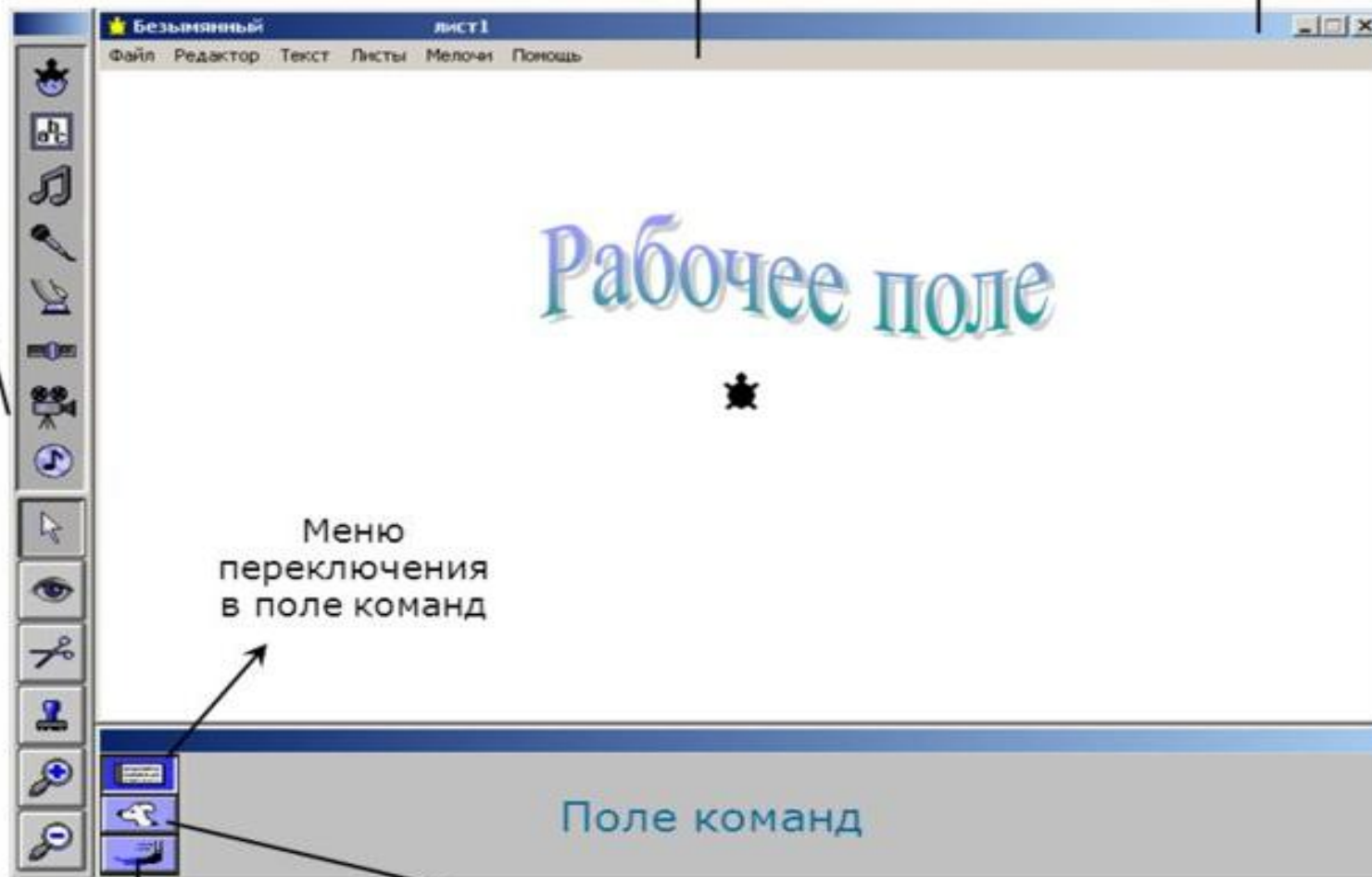
рсия 2.04

oao Computer Systems Inc. 1997. All rights reserved. Это демо-версия!

Инструментальное меню

Строка меню

Строка заголовков

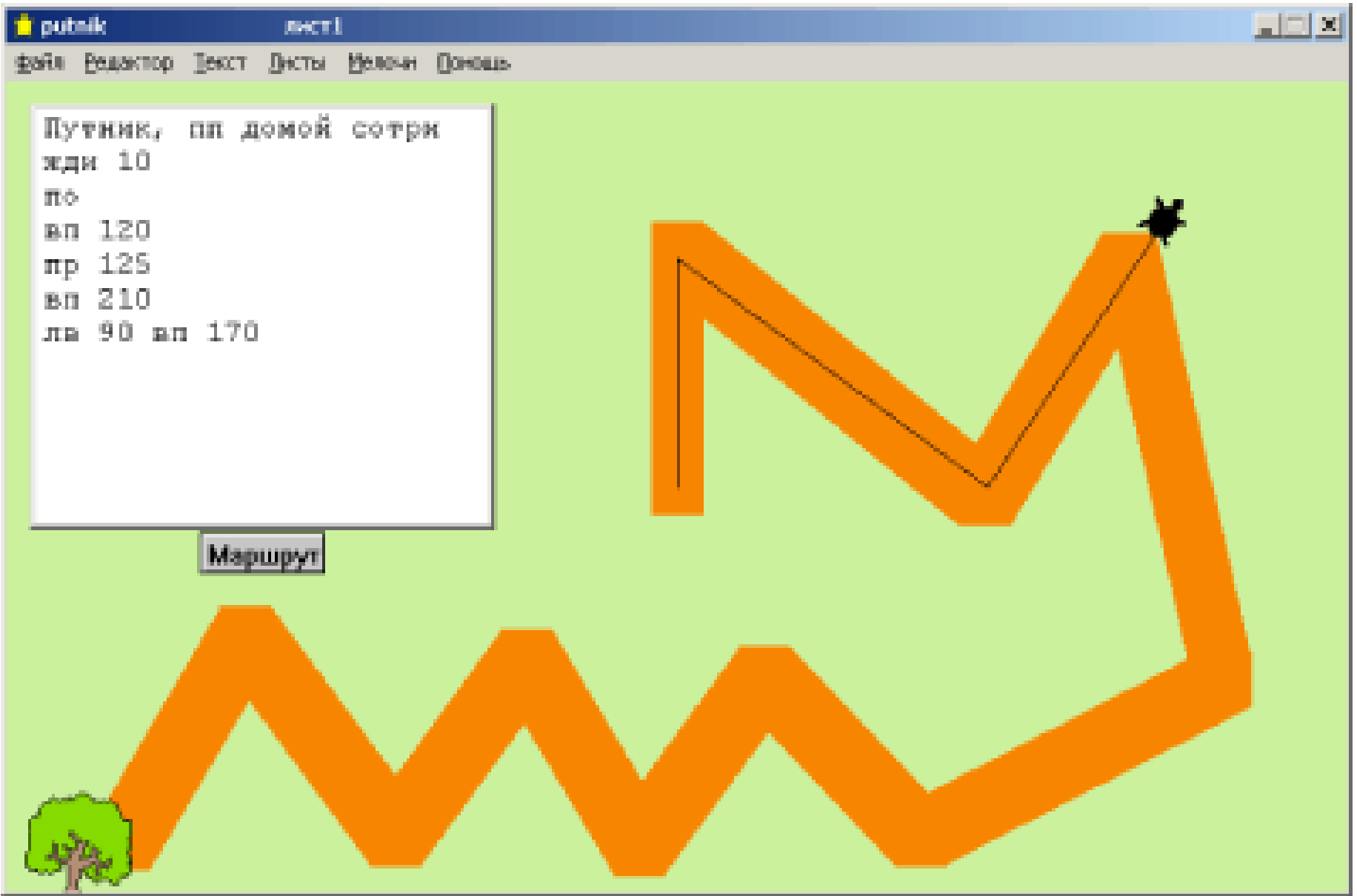


Меню переключения в поле команд

Поле команд

Меню ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА

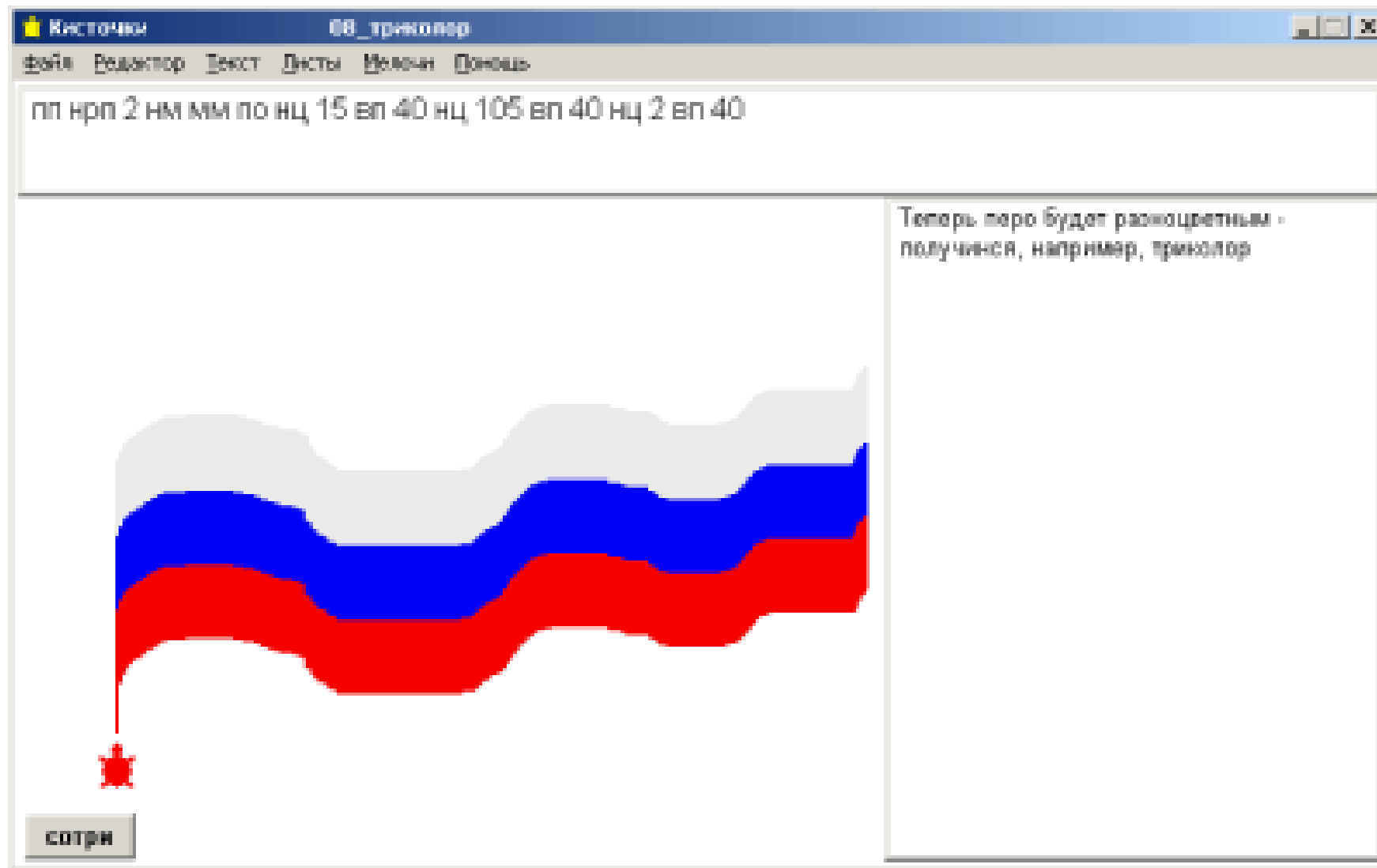
Меню ГОТОВЫХ ФОРМ

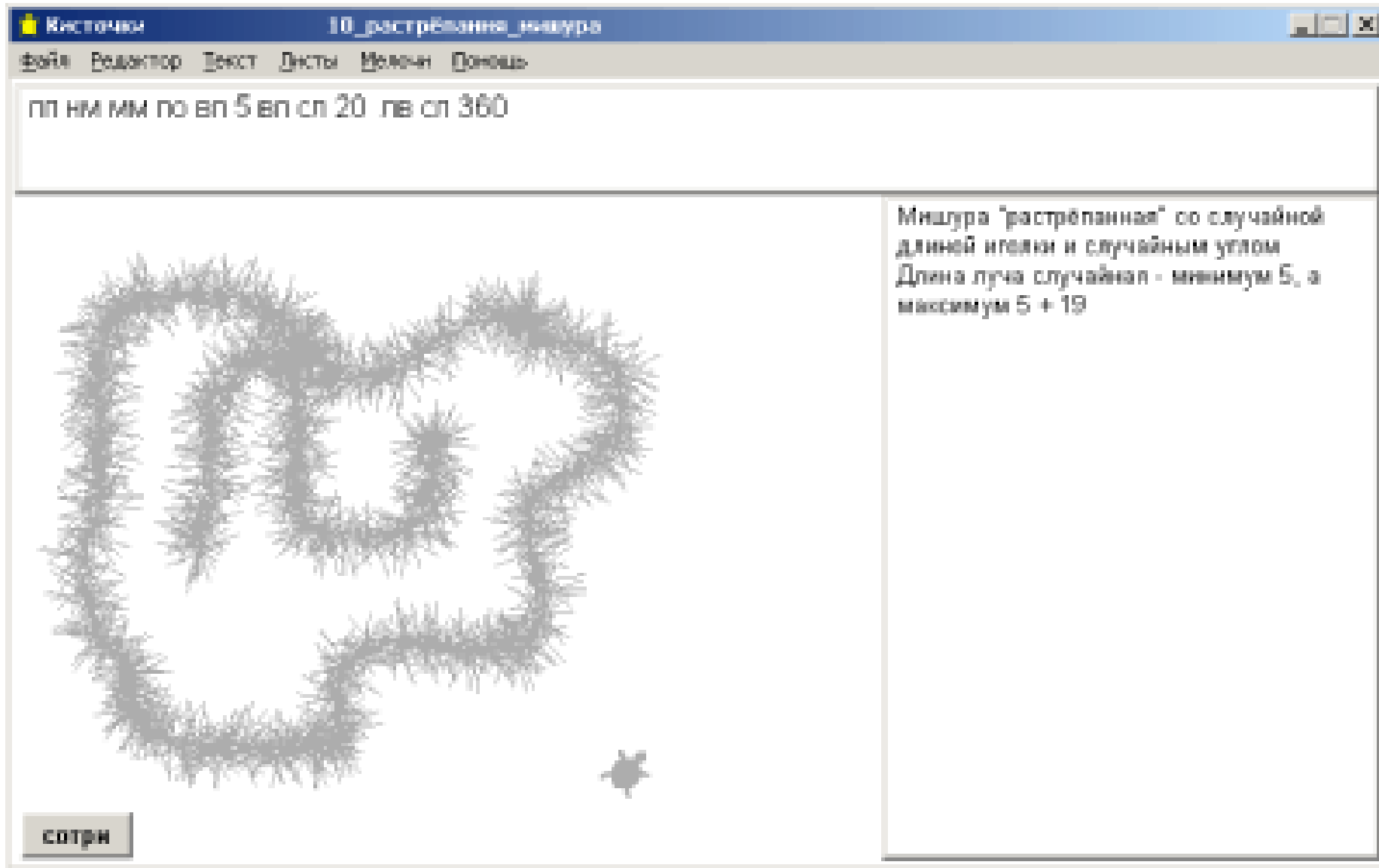


Путник, пл домой сотри  
жди 10  
по  
вл 120  
пр 125  
вл 210  
лв 90 вл 170

Маршрут







сортн

Мишура "растрёпанная" со случайной длиной иглами и случайным углом  
Длина луча случайна - минимум 5, а максимум 5 + 19

ЛогоМирь 3.0.



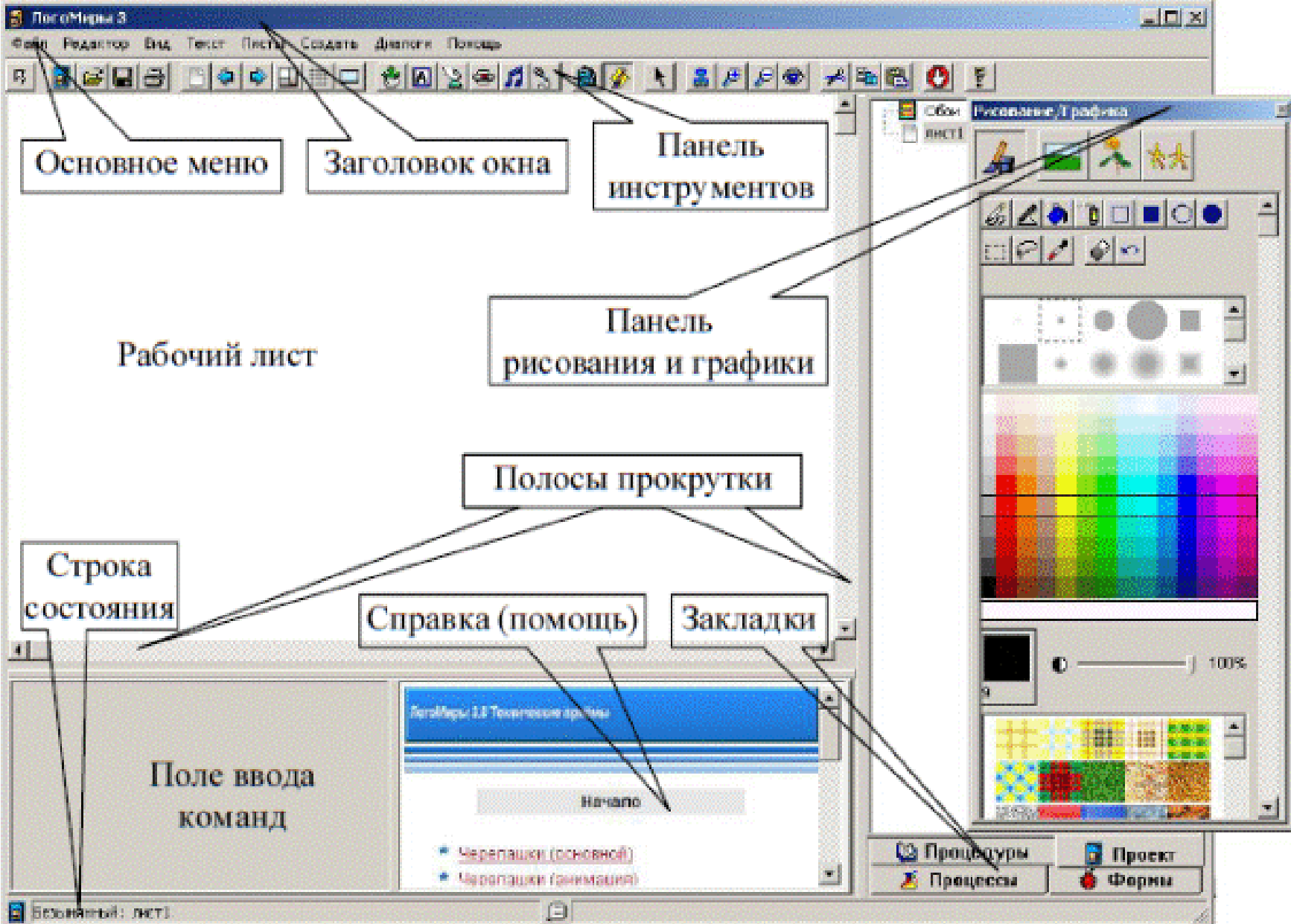


# ЛогоМиры 3.0

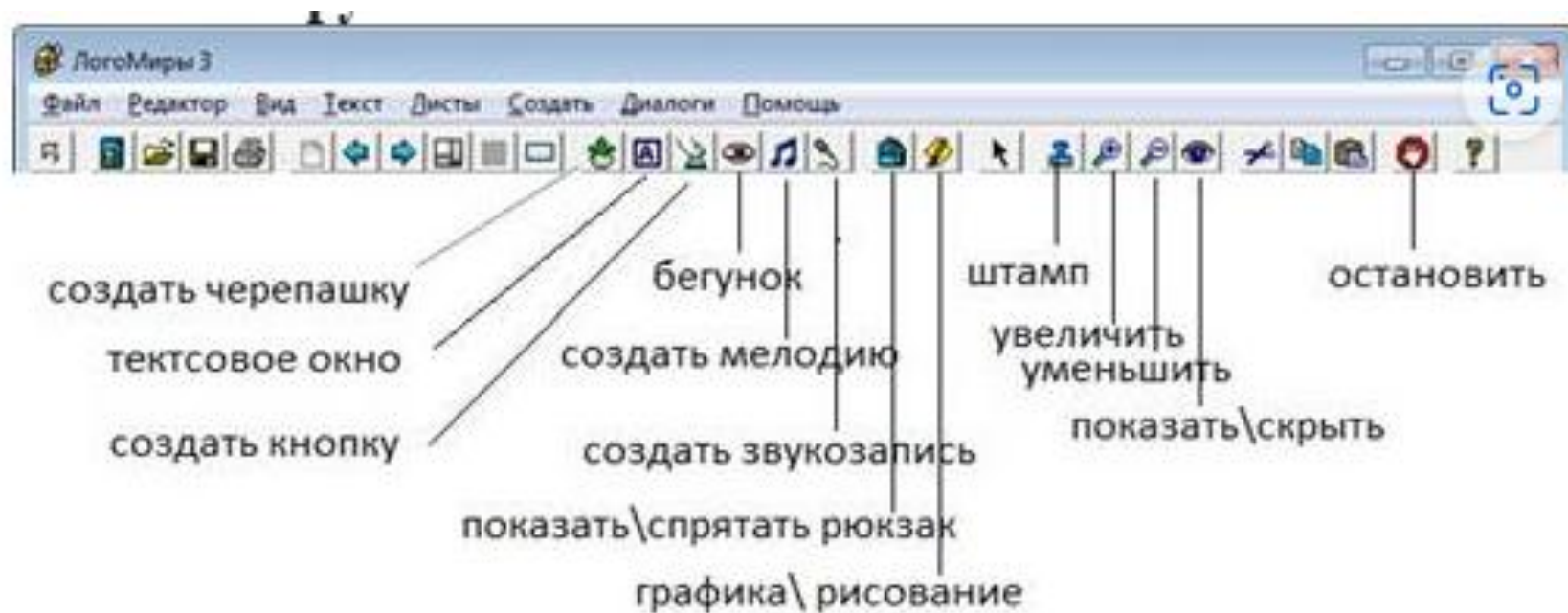


© Logo Computer Systems Inc., 2003-2005 All rights reserved worldwide.

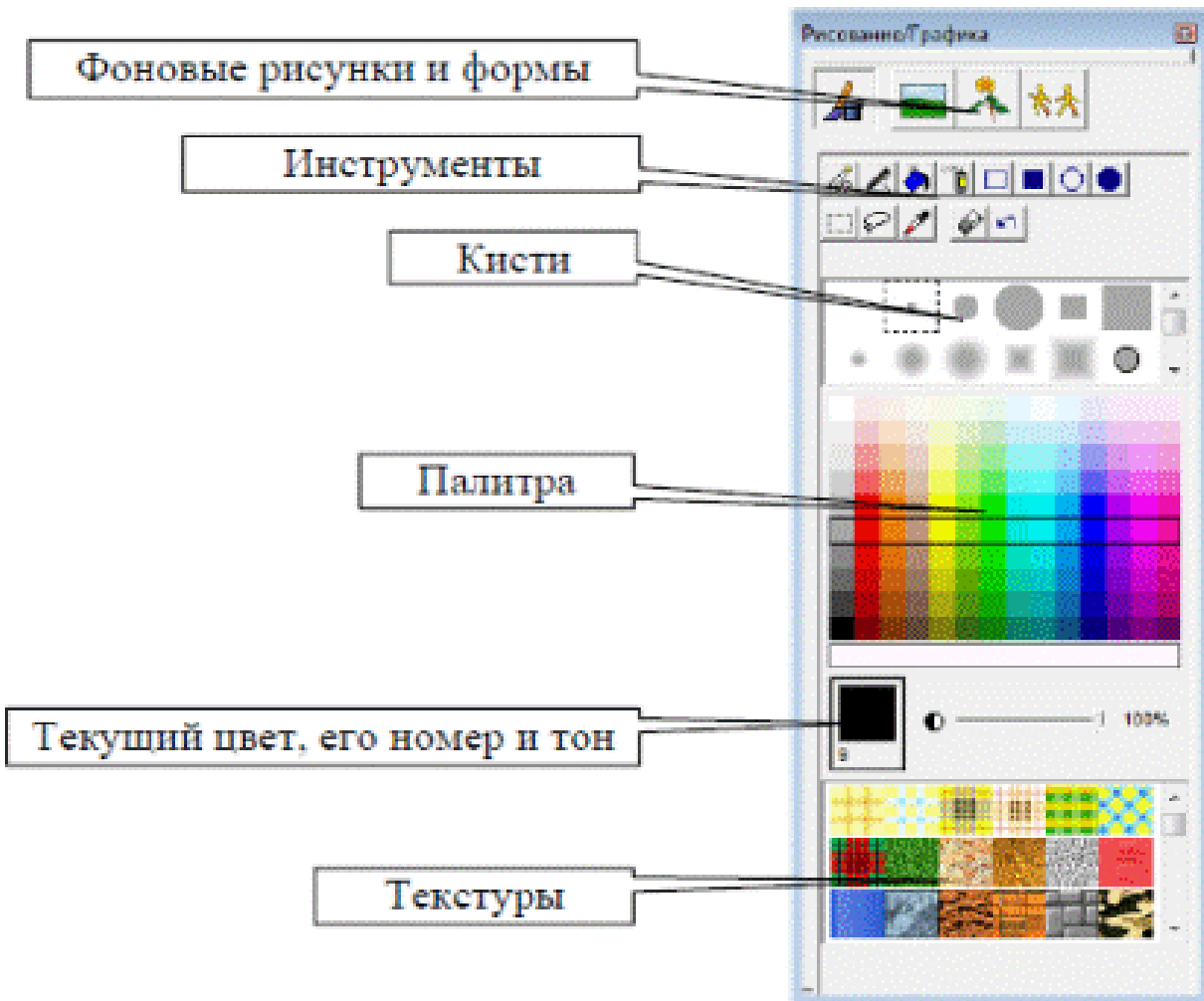
Интерфейс программы состоит из трех окон:  
Рабочее поле,  
Панель инструментов,  
Поле команд.



# Панель инструментов



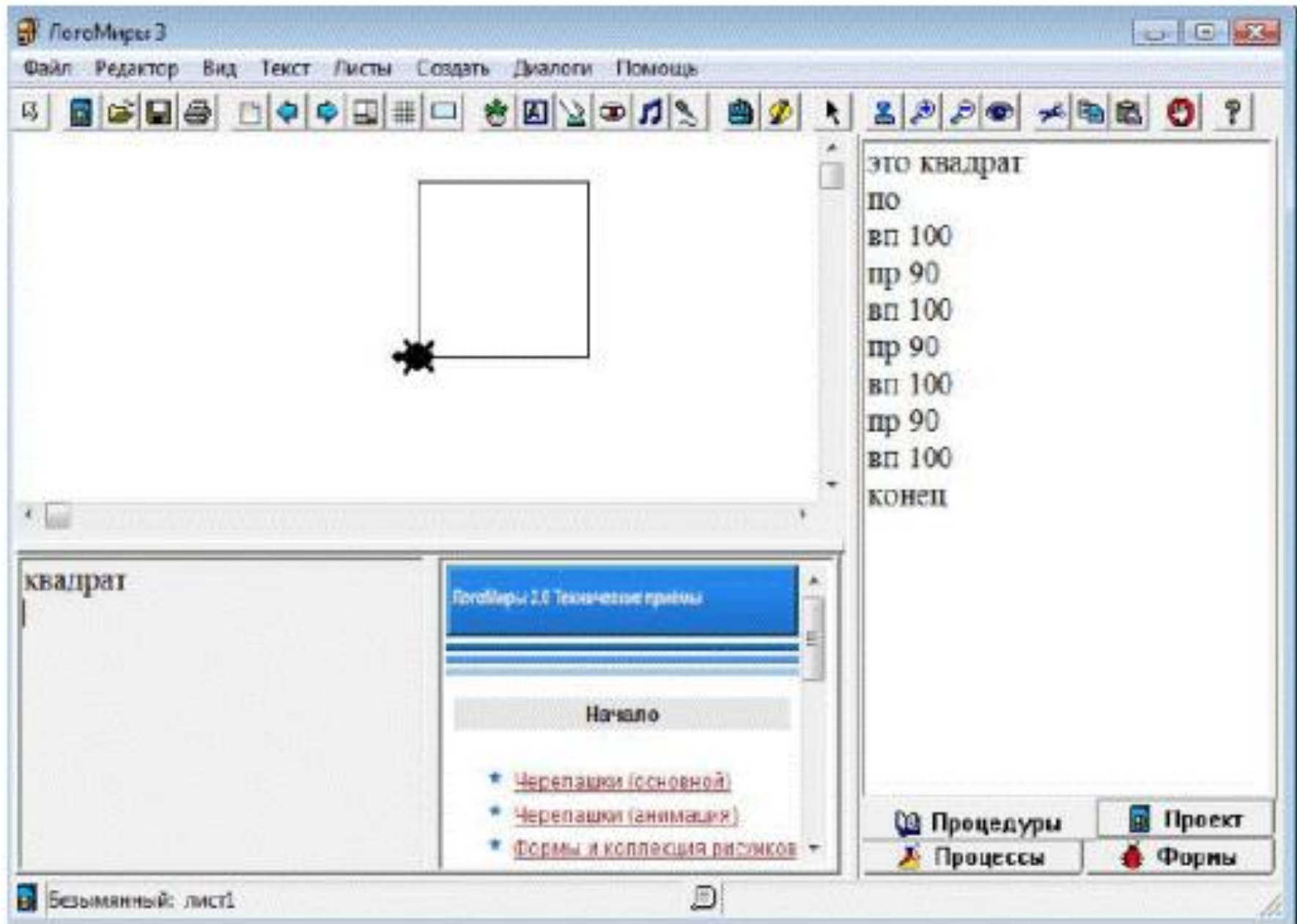
# Панель «Рисование/Графика»



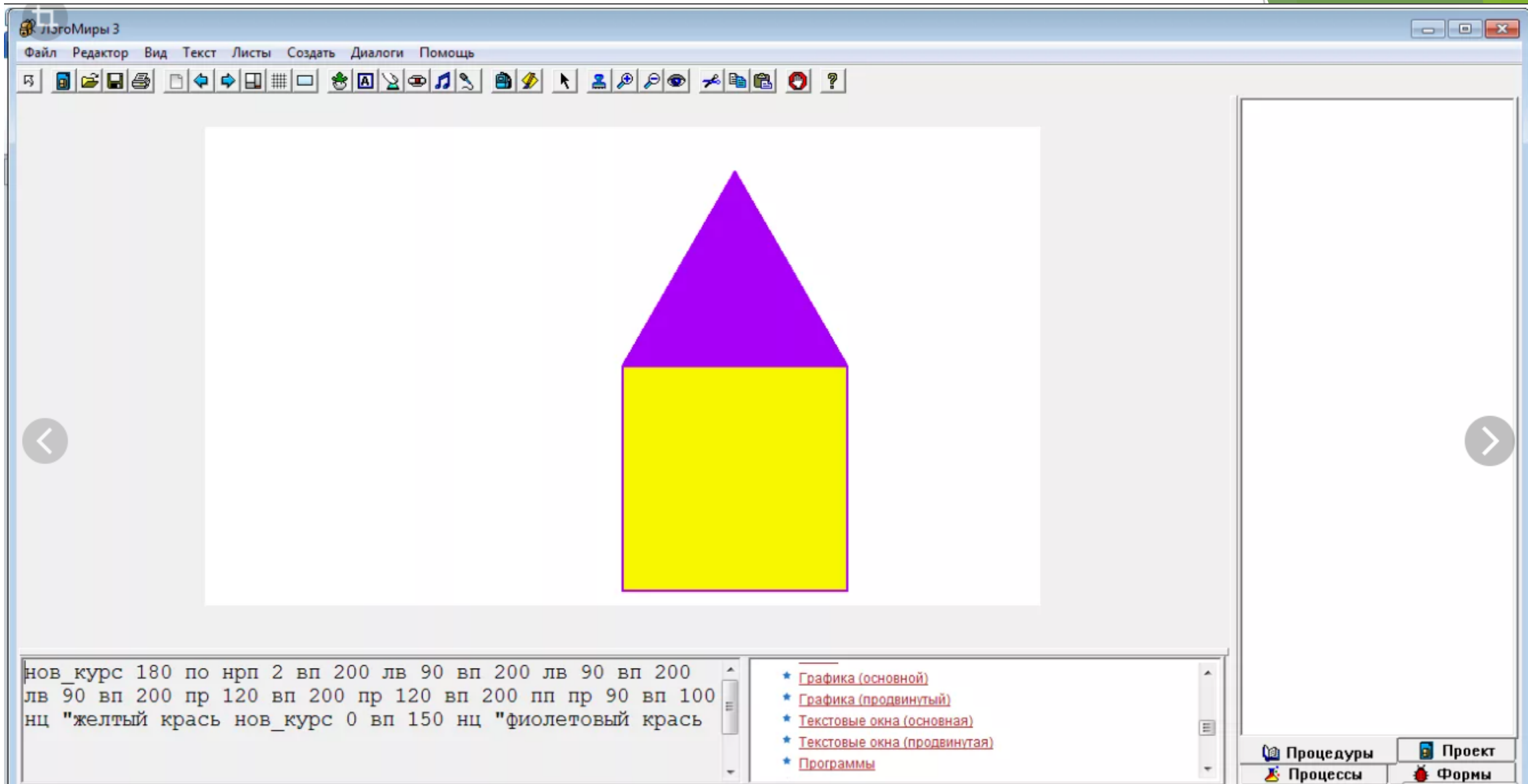
КОМАНДЫ	НАЗНАЧЕНИЯ	ПРИМЕРЫ
сг	Сотри графику	сг
домой	Черепашка в исходное положение.	домой
по	Перо опусти	по
пп	Перо подними	пп
сч	Спрячь черепашку	сч
пч	Покажи черепашку	пч
ск	Сотри команды	ск
вп	Вперёд на сколько-то шагов	вп 100
нд	На сколько шагов назад	нд 33
пр	Направо на сколько-то градусов	пр 90
лв	Налево на сколько-то градусов	лв 180
жди	Пауза	жди 2
плавно	Плавное движение (шаги, скорость)	плавно 250 1
нф	Новая форма	нф 1
нц	Новый цвет (от 0 до 140)	нц 15
нрз	Новый размер (от 5 до 160)	нрз 60
нрп	Новый размер пера	нрп 50
крась	Делает фон листа	Крась 5
штамп	Штампует форму	штамп
это	Заголовок программы	это пример
конец	Конец программы	
всегда	Бесконечное повторение команды	всегда [пример]

<b>всегда</b>	Бесконечное повторение команды	всегда [пример]
<b>повтори</b>	Повторение команды	повтори 10 [вп 5 жди 1]
<b>сл</b>	Случайно	Сл 100
<b>нк</b>	Новый курс	нк 270 (направо-90, вверх-0, вниз-180,налево-270)
<b>нм</b>	Новое место	нм 0 0
<b>спрячь_текст</b>	Прячет текст	
<b>покажи_текст</b>	Показывает текст	
<b>нов_x</b>	Перемещает черепашку в точку с новой координат по оси x	нов_x 100
<b>нов_y</b>	Перемещает черепашку в точку с новой координат по оси y	нов_y 100
<b>нм [x y]</b>	Перемещает черепашку в точку с координатами [x y]. Координаты центра листа – [0 0].	нм [20 -10]
<b>сообщи [ текст]</b>	Печатает сообщение в сигнальном окне. Чтобы закрыть окно, щелкните на ОК.	сообщи [ привет]
<b>Каждая [список инструкций]</b>	Все черепашки на данном листе выполняют, одна за другой, указанный список инструкций.	Каждая [вкл]











скорость 50

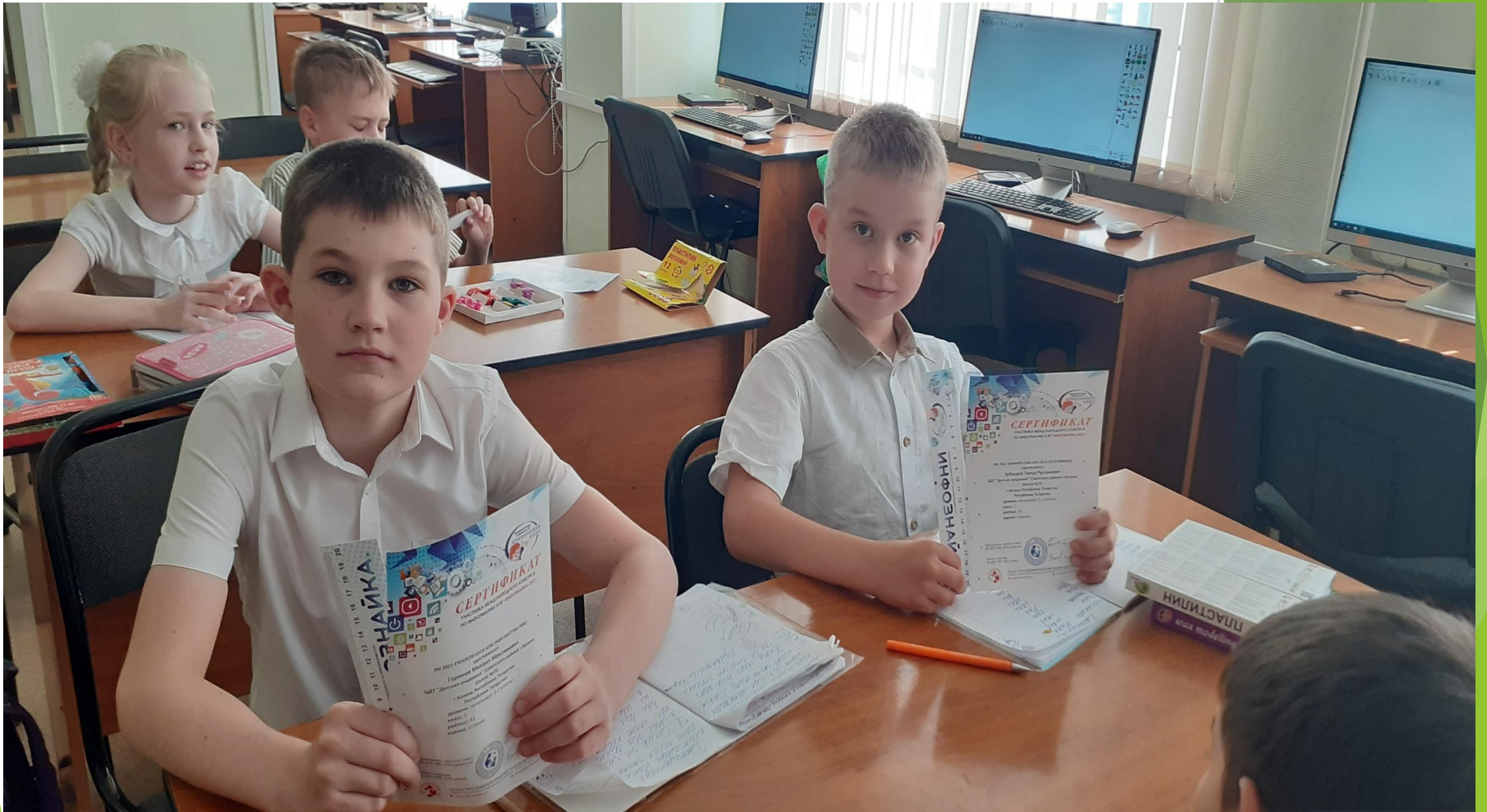
направление 50

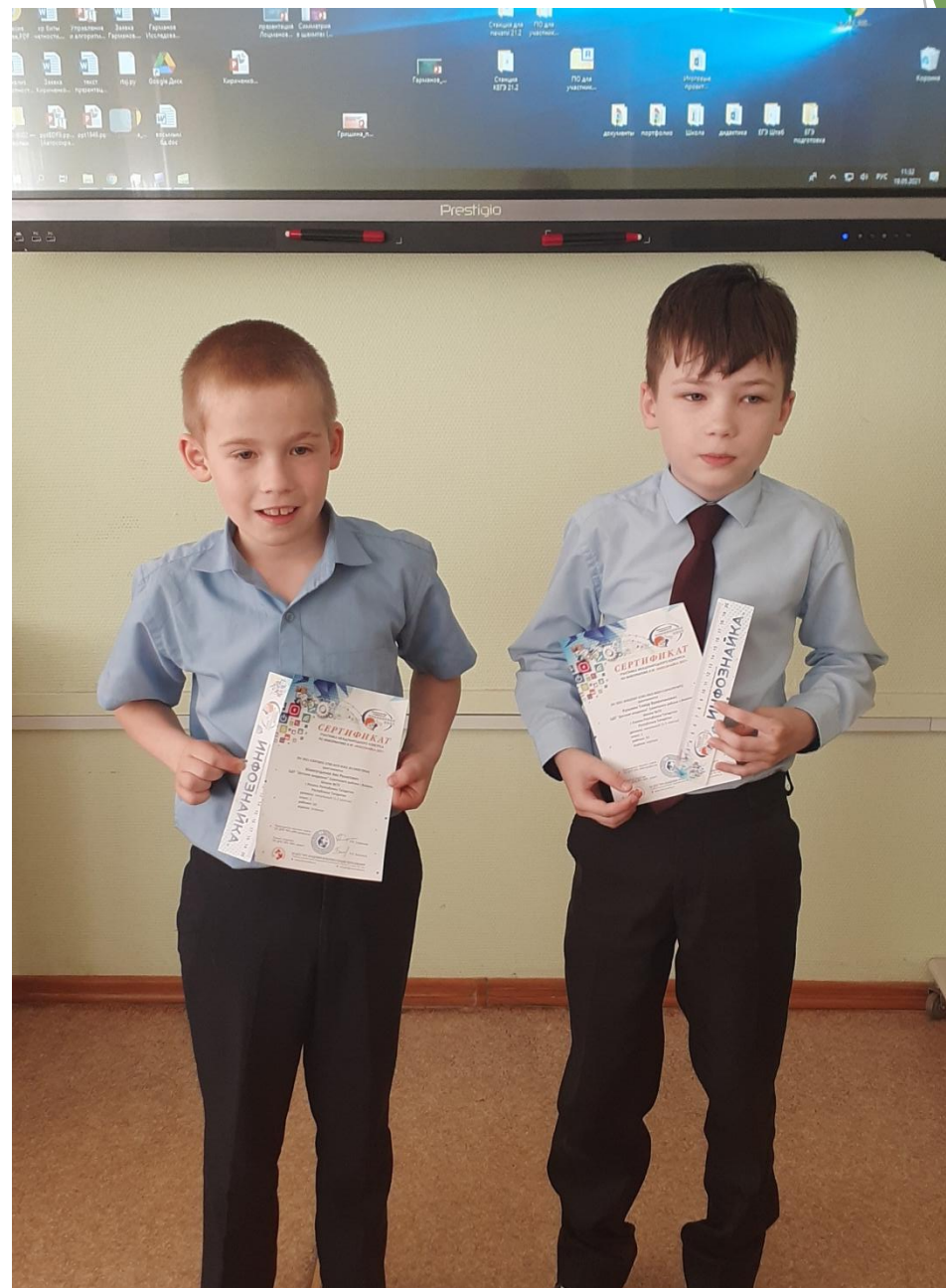
Старт

Стоп

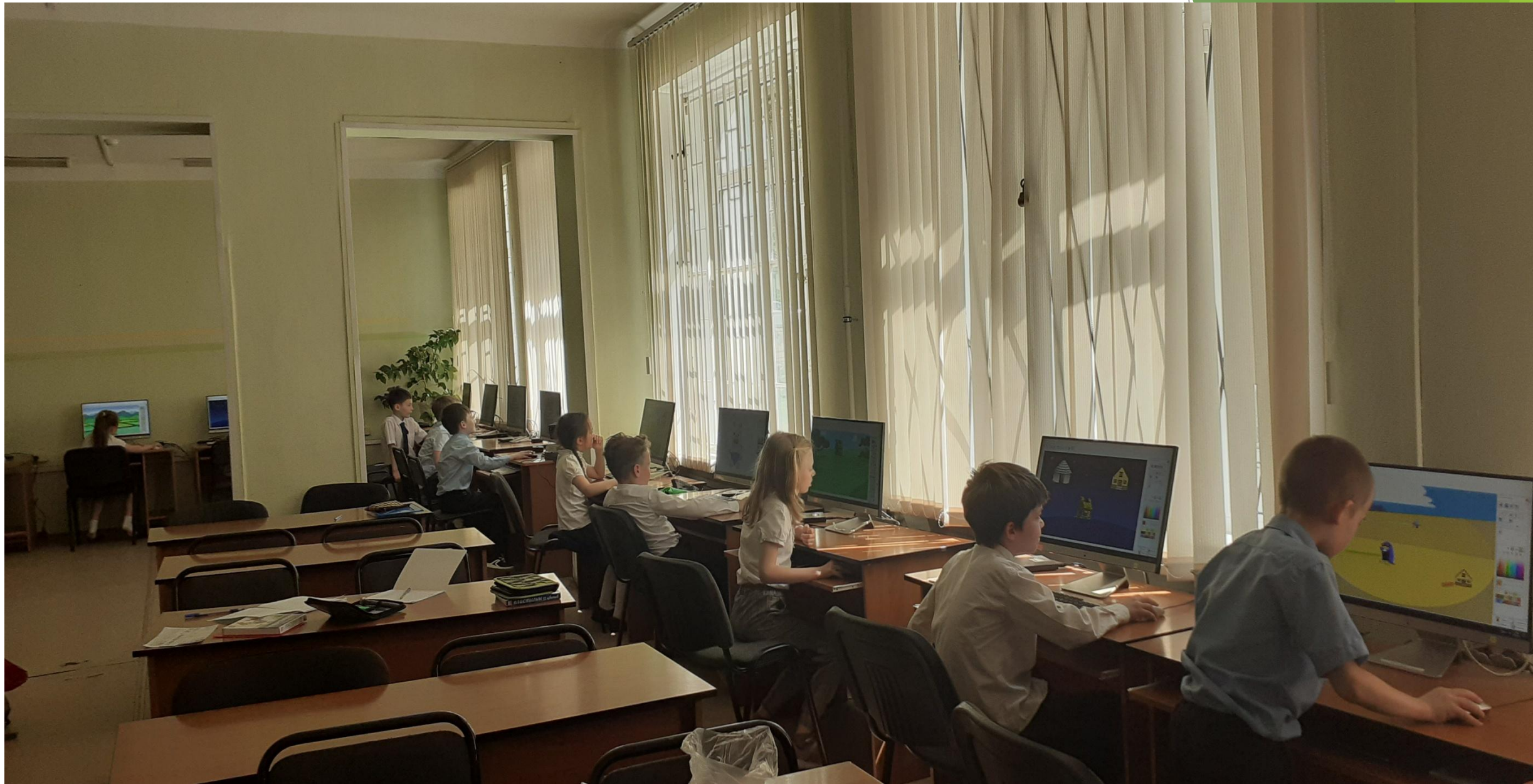
- ▶ Продуктивность практики (сколько человек приняли участие в реализации): в объединении «Мышки - программмышки» каждый год проходят обучение 90 учеников ( 6 групп по 15 человек).
- ▶ За 17 лет работы в системе образования огромное количество учеников прошли обучение в компьютерной среде «ПервоЛого3.0.», Лого 2.0., Лого 3.0.













3 В - четверг - 11.25-12.55ч. каб. 14

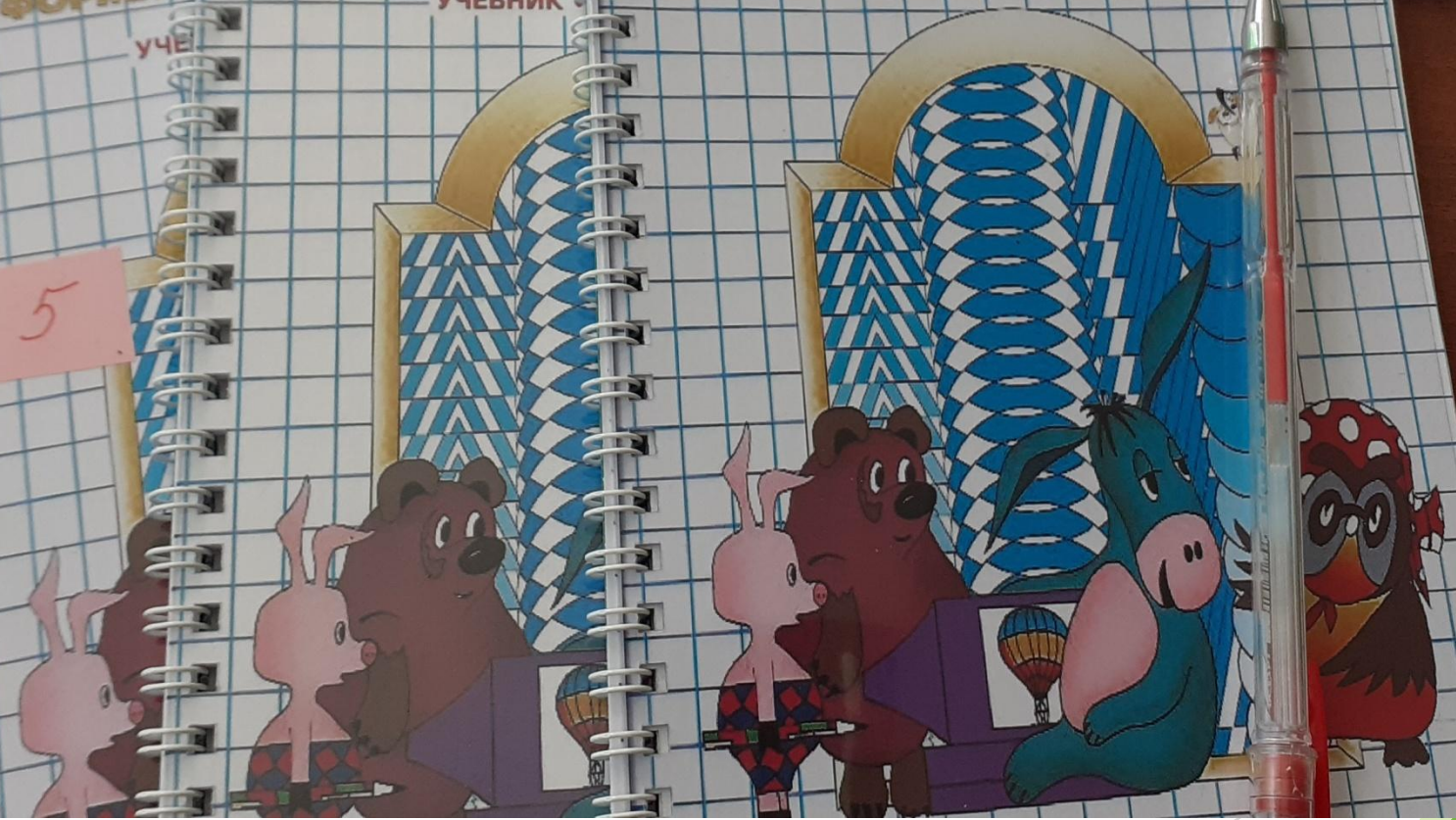
Федеральный государственный образовательный стандарт  
Образовательная система «Школа 2100»

# ИНФОРМАТИКА

## ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

УЧЕБНИК • 3 класс • часть 1

5



А С

2р.	2Б
7.12	8







# Благодарю за внимание!

