

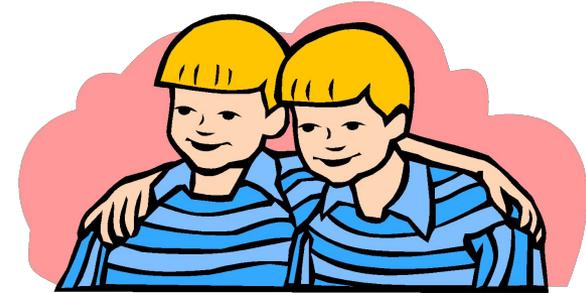
АЛГОРИТМИЗАЦИЯ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Урок информатики в 7 классе

Урок 1

Чей брат СЕРЕЖА?

Выполните алгоритм



- 1 Запишите слово
- 2 Замените первую букву на букву К
- 3 Выполните 3 раза задание п. 4
- 4 Уберите третью букву
- 5 Вставьте перед третьей буквой букву Ш

Назовите тему урока

Из букв данных слов, переставив их, составьте термин, связанный с информатикой и компьютерами.

И

1. Лот, пень, и, лис.

Ч

1. Каша, череп

ИСТОРИЯ

ЧЕРЕПАШКА

Прекрасные возможности при обучении информатике предоставляет язык программирования ЛОГО, предложенный американским профессором Массачусетского технологического института Сеймуром Пейпертом в 1972 году



ЧЕРЕПАШКА

Команды, которые умеет
выполнять Черепашка

ВПЕРЕД 50 **ВП 50**

НАЗАД 50 **НД 50**

НАЛЕВО 30 **ЛВ 30**

НАПРАВО 90 **ПР 90**



ПРОБЫ ПЕРА

Управляют пером
следующие команды

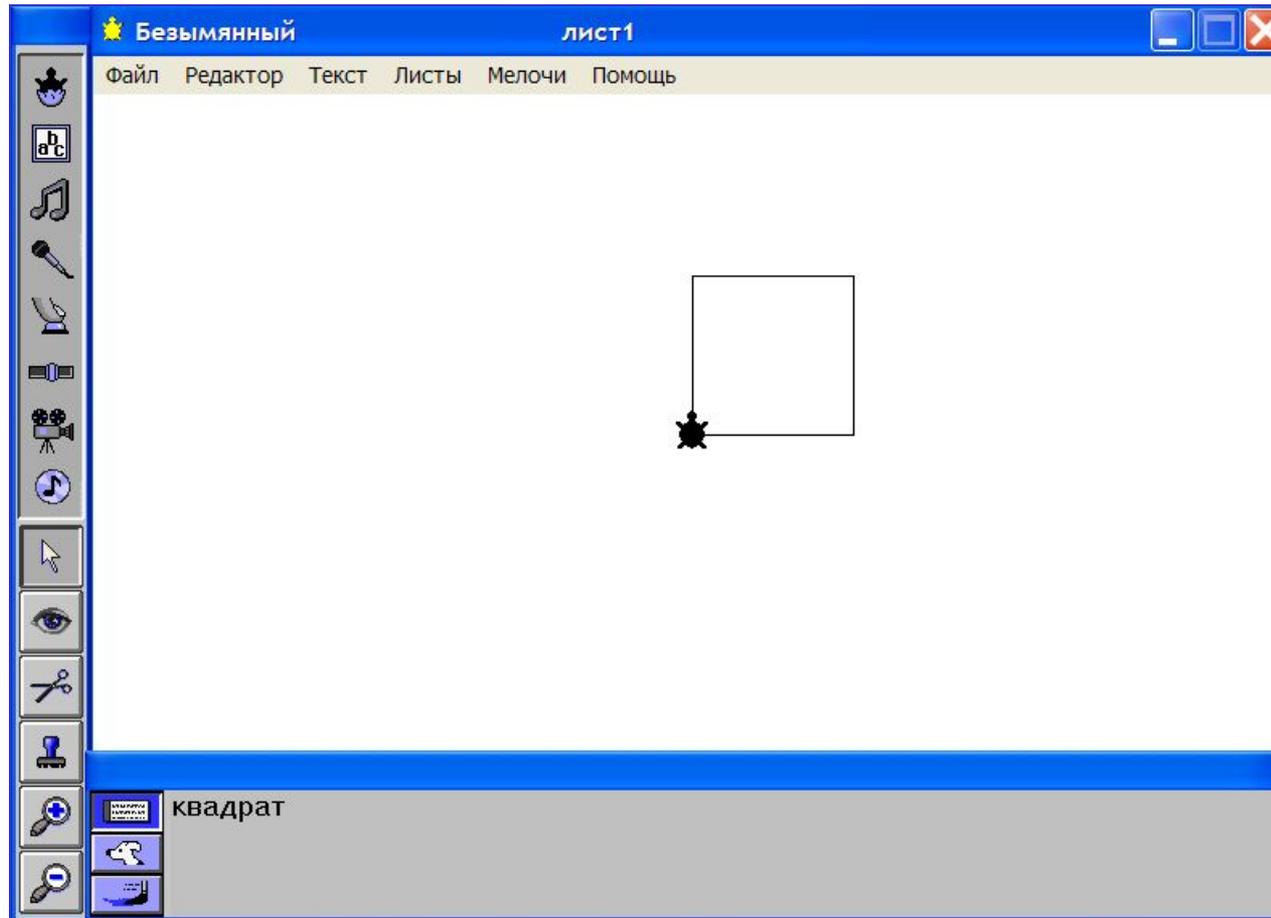
ПО - **перо опусти**

ПП – **перо подними**

СГ - **сотри графику** - экран
очищается, а черепашка возвращается в
исходное положение «домой»



ПРОБЫ ПЕРА



АЛГОРИТМИЗАЦИЯ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Черепашка меняет цвет

Урок 2

Address: @ www.



ОТГАДАЙТЕ РЕБУС

Два ребуса на одну тему

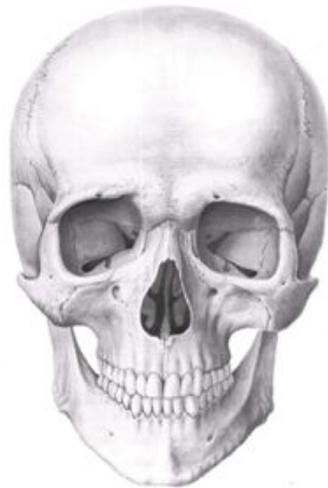


ИСПОЛНИТЕЛЬ



ОТГАДАЙТЕ РЕБУС

Два ребуса на одну тему



,



ЧЕРЕПАШКА



ВСЕ ПОВТОРЯЕТСЯ

По приведенным ниже шуточным определениям найдите соответствующий термин, связанный с темой прошлого урока и темой урока сегодня.

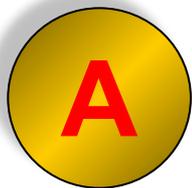
- Ц**
1. Многократное повторение команд
 2. Алгоритм – «Попугай»



КАРТИНКИ ИЗ ЖИЗНИ

ЧЕРЕПАХИ

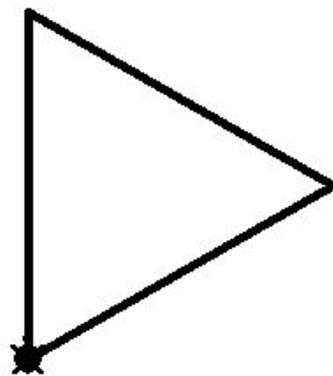
- Что нарисует Черепашка, выполнив следующие команды:



по

повтори 3 [вп 100 пр 360 / 3]

пп



КАРТИНКИ ИЗ ЖИЗНИ

ЧЕРЕПАХИ

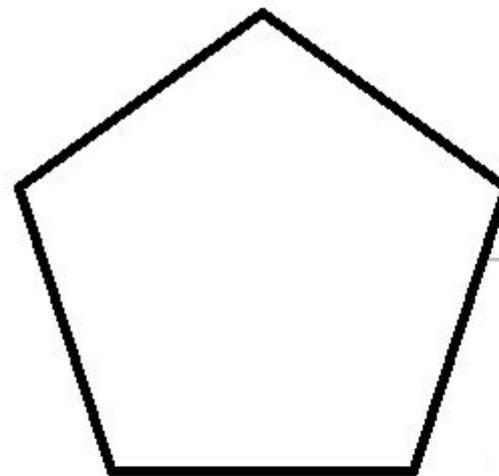
- Что нарисует Черепашка, выполнив следующие команды:

по



повтори 10 [вп 100 пр 360 / 5]

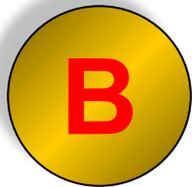
пп



ЧЕРЕПАХИ

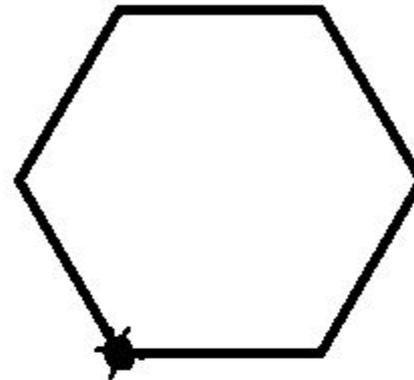
- Что нарисует Черепашка, выполнив следующие команды:

по



повтори 6 [вп 150 пр 360 / 6]

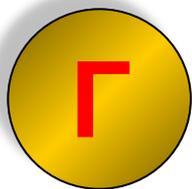
пп



КАРТИНКИ ИЗ ЖИЗНИ

ЧЕРЕПАХИ

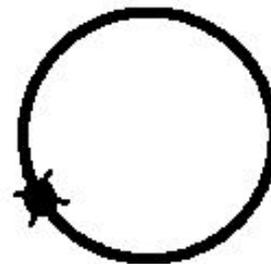
- Что нарисует Черепашка, выполнив следующие команды:



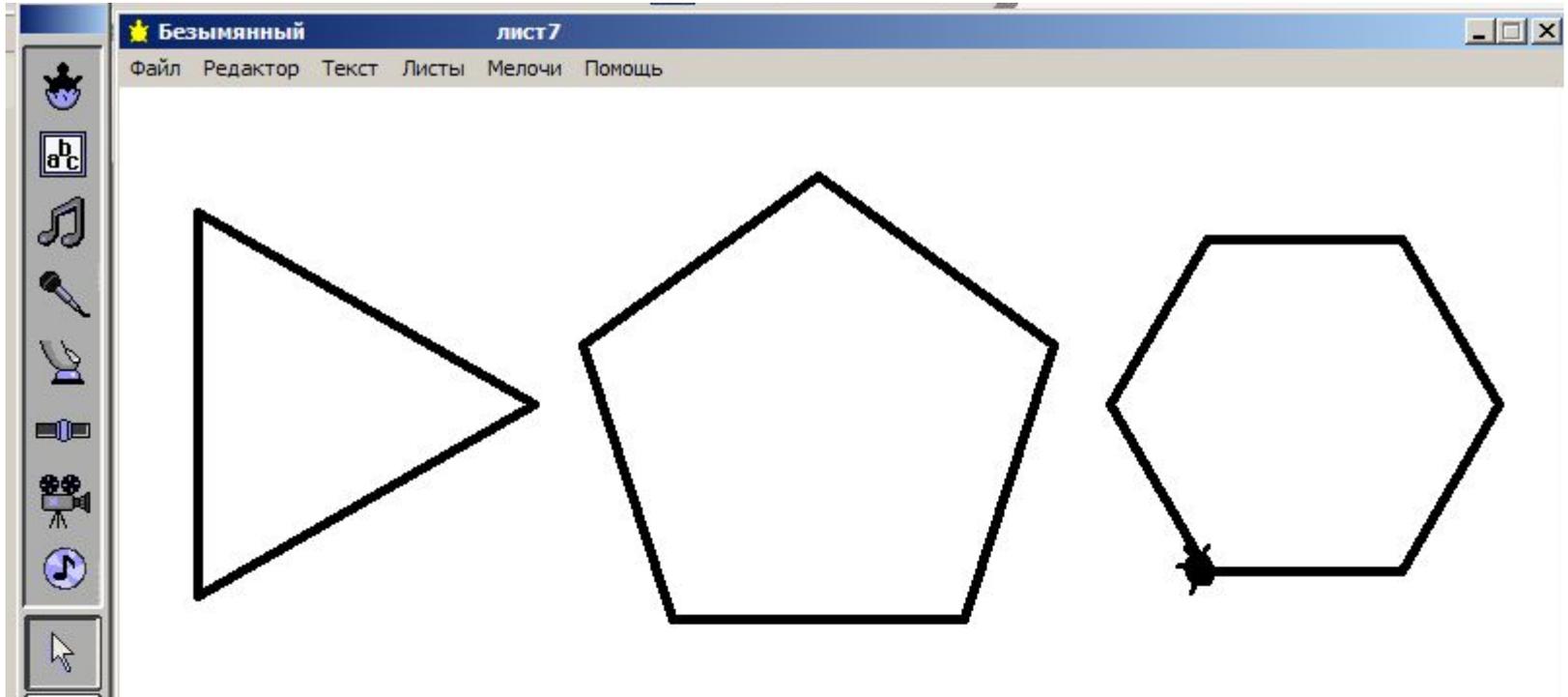
по

повтори 360 [вп 1 пр 360 / 360]

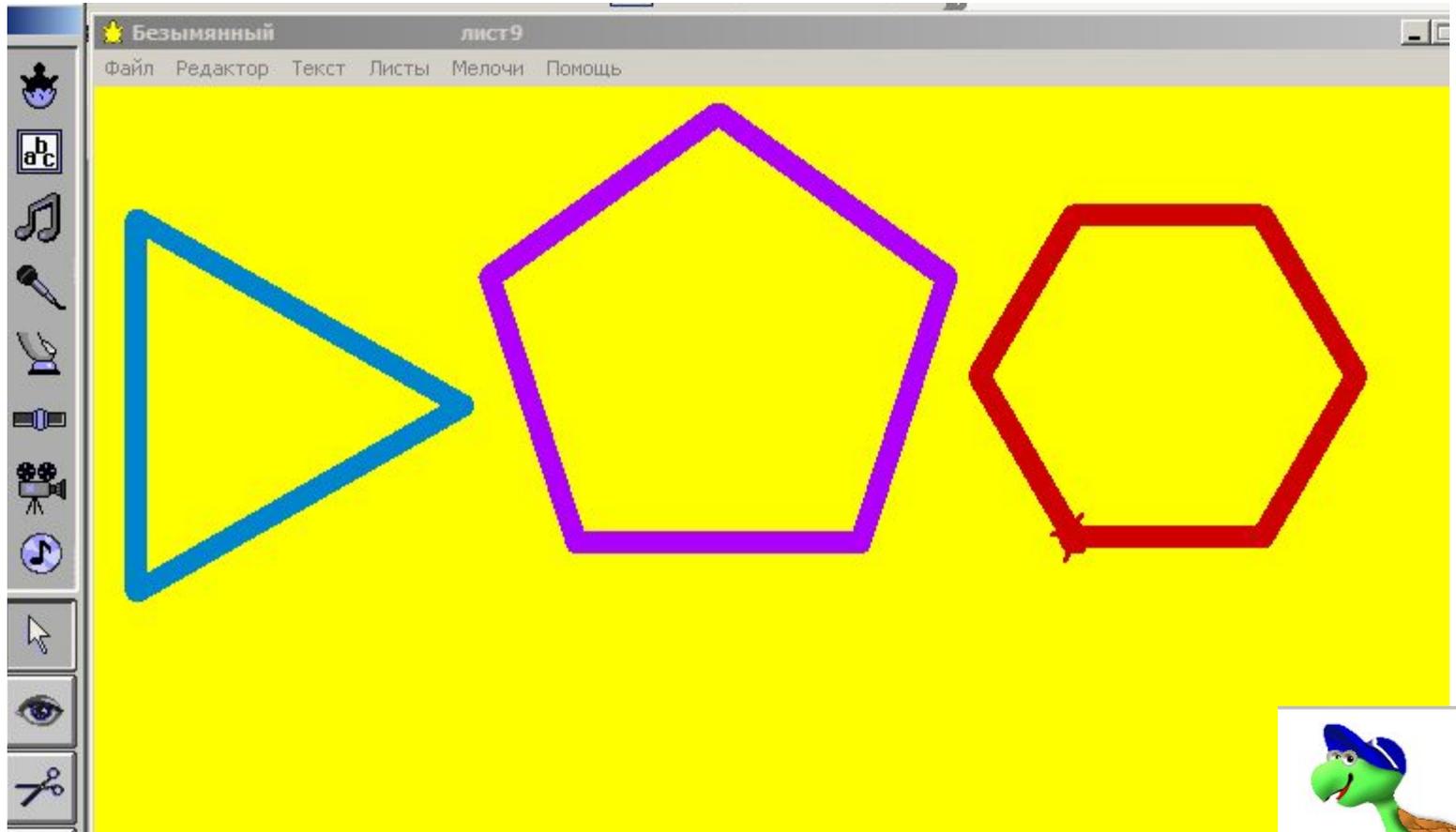
пп



КАРТИНКИ ИЗ ЖИЗНИ ЧЕРЕПАХИ



КАРТИНКИ ИЗ ЖИЗНИ ЧЕРЕПАХИ



ПАЛИТРА ЧЕРЕПАХИ

Команда	Действия команды	Значения
Нов_цвет	Меняет цвет черепашки и пишущего пера	От 0 до 139
Нов_размер_пера	Меняет толщину пишущего пера	От 1 до 100
Нов_фон	Меняет цвет фона	От 0 до 139



ПАЛИТРА ЧЕРЕПАХИ

Домашнее задание:

- 1. Выучить новые команды**
 - 2. Составить программу для рисования Вертушки**
- Вертушки**



ПАЛИТРА ЧЕРЕПАХИ

Практическая работа:

- Измените **цвет фона** в программе «Это треугольник»
- Измените **цвет пера** и **размер пера** в программах «Это треугольник», «Это пятиугольник», «Это шестиугольник», «Это круг»
- Сохраните проект с изменениями в своей папке



Источники информации

- Основы информатики и вычислительной техники: Проб учеб. для сред. учеб. заведений А.Г Кушниренко, Г.В. Лебедев, Р.А. Сворень. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 1991.
- Алгоритмы и исполнители © К.Поляков, 1992-2008
- Информатика. 7-9 кл.: Учеб. Для общеобразоват. Учреждений/А.Г. Гейн, А.И. Сенокосов, В.Ф. Шолохович. – М.: Дрофа, 2003.
- Владимирова Н.А. Азбука информатики в определениях. – Издательский дом «Первое сентября», № 14 2011.

