

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия №32»  
города Новокузнецка

# «Учебные среды ЛогоМиры»

Выполнила:  
Учитель Информатики  
и ИКТ Демченко Н.С.

Новокузнецк, 2019



# Цель работы

Создание курса факультативных занятий по теме среды ЛогоМиры.

## Задачи

- 1.изучить среды ЛогоМиры;
- 2.рассмотреть ЛогоМиры как универсальную учебную компьютерную среду;
- 3.рассмотреть основы работы в среде ЛогоМиры;
- 4.разработать курс факультативных занятий для 5-7 классов по теме среды ЛогоМиры на основе изученного материала.



# Требования к исходному уровню подготовки обучающихся

Перед изучением темы обучающиеся должны **знать**:

- ❑ понятия информации и информационных процессов,
- ❑ понятие компьютера как информационной машины,
- ❑ состав персонального компьютера и назначение его основных устройств,
- ❑ основные технические характеристики ЭВМ и их типовые значения.



# Требования к исходному уровню подготовки обучающихся

Обучающиеся должны **уметь**:

- приводить примеры информационных процессов,
- приводить примеры применения компьютеров,
- работать с клавиатурой,
- выбрать и загрузить нужную программу.



# Требования к аппаратному обеспечению курса

- ❑ система Microsoft Windows XP Professional, версия 2002 или выше,
- ❑ 730 МГц,
- ❑ 128 Мб ОЗУ.



# Учебно-тематический план практических занятий

№ раздела	Название раздела	Количество часов
1	Графика ЛОГО. Диалоговые окна черепашек	3
2	Работа с меню форм, импорт образа, создание формы	2
3	Бегунки, кнопки, музыкальные объекты	2
4	Работа с текстовыми окнами	2
5	Работа с несколькими черепашками	5
		<b>Итого: 14</b>



# Раздел 1. Универсальная учебная среда ЛогоМиры

## Основные характеристики языка ЛОГО, входящего в состав среды

- ❑ синтаксис, близкий к естественному языку,
- ❑ приспособленность к интерактивному режиму работы,
- ❑ ориентация на формирование самых общих представлений о программировании,
- ❑ необязательность глубоких знаний архитектуры ЭВМ,
- ❑ возможность обработки графических объектов.



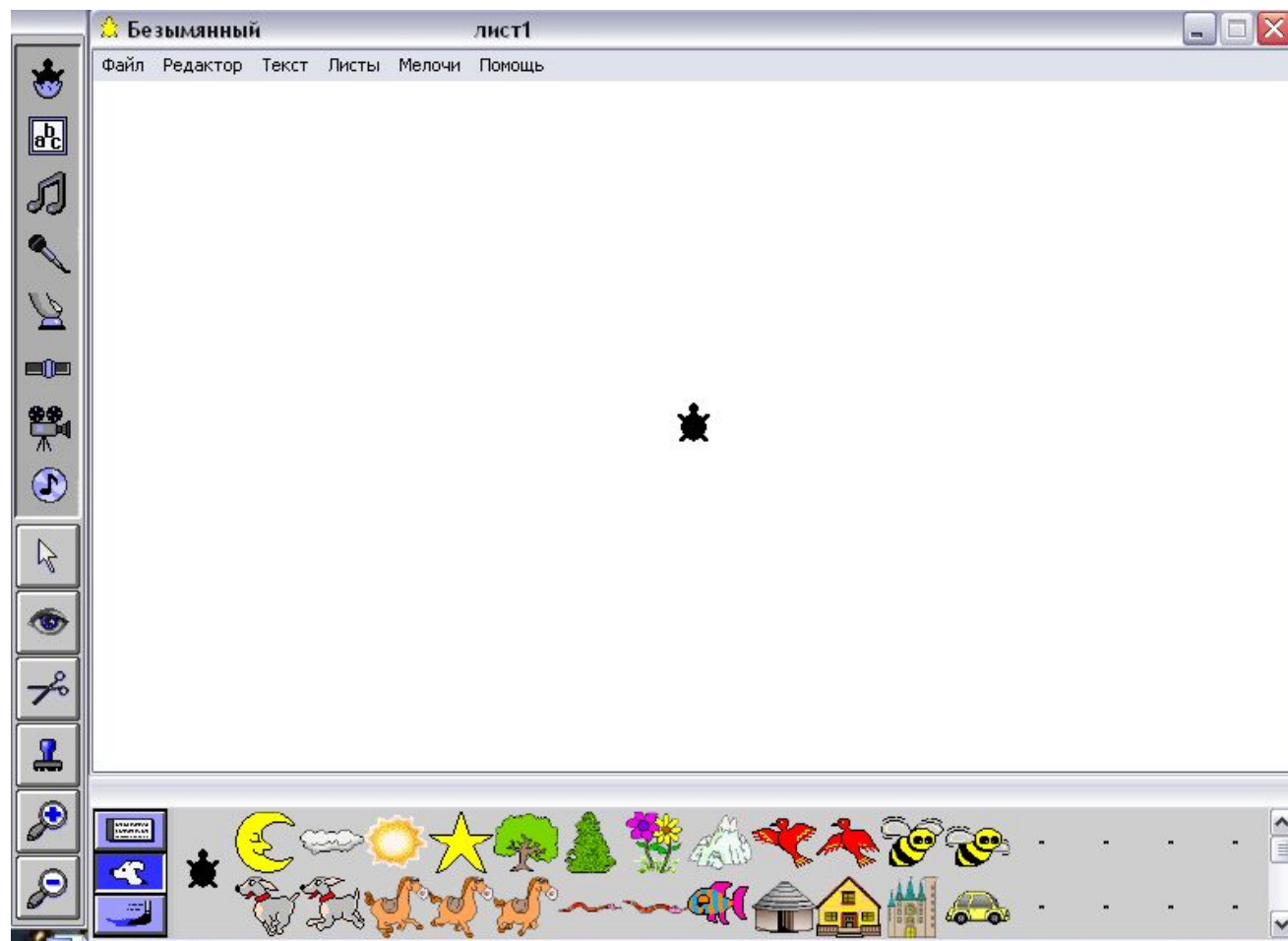
# Организация учебной деятельности при изучении среды ЛогоМиры

- I этап. Выбор темы.
- II этап. Составление эскиза.
- III этап. Детализация каждого кадра.
- IV этап. Составление примерного плана работы.

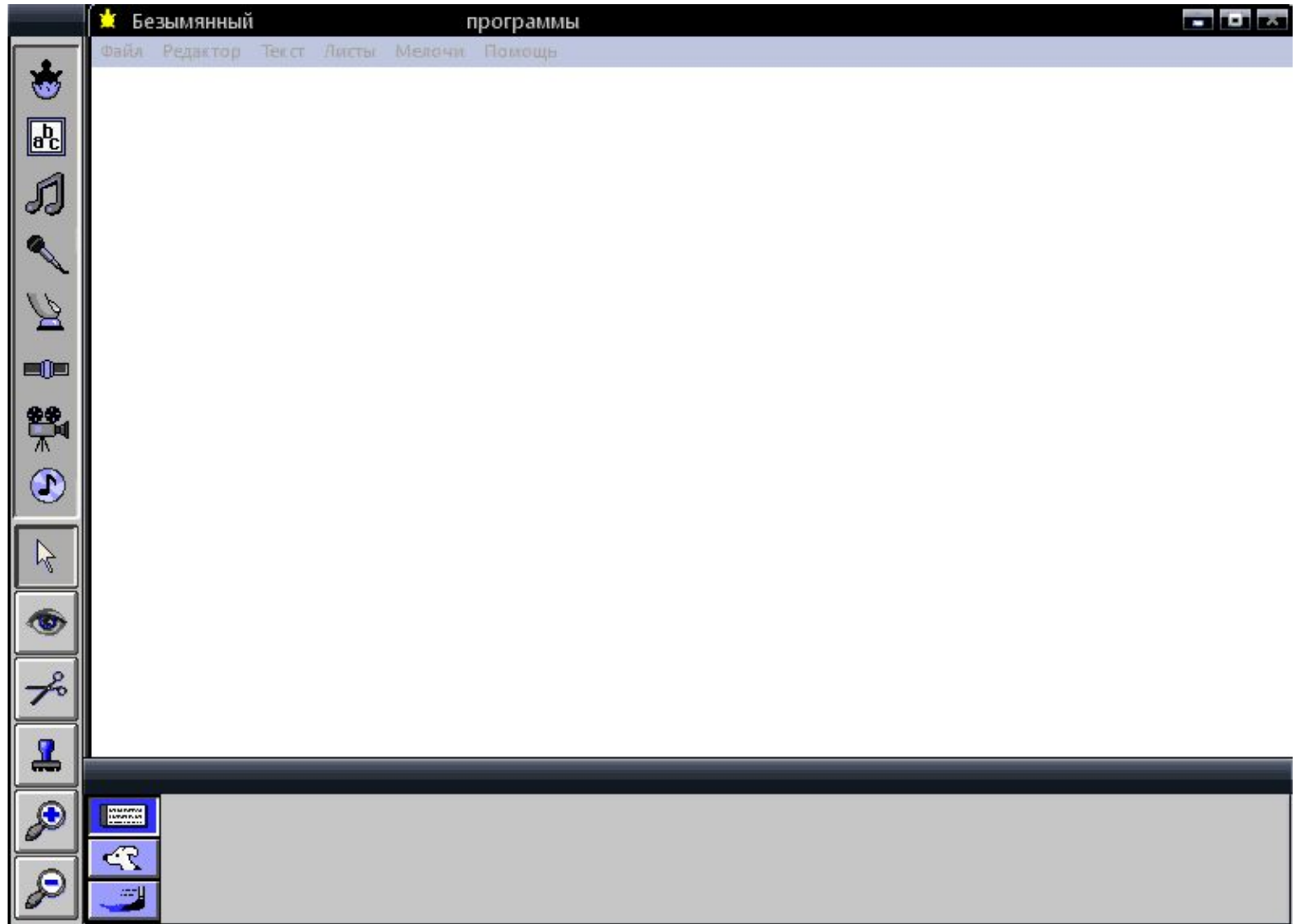


# Раздел 2. Основы работы в среде ЛогоМиры

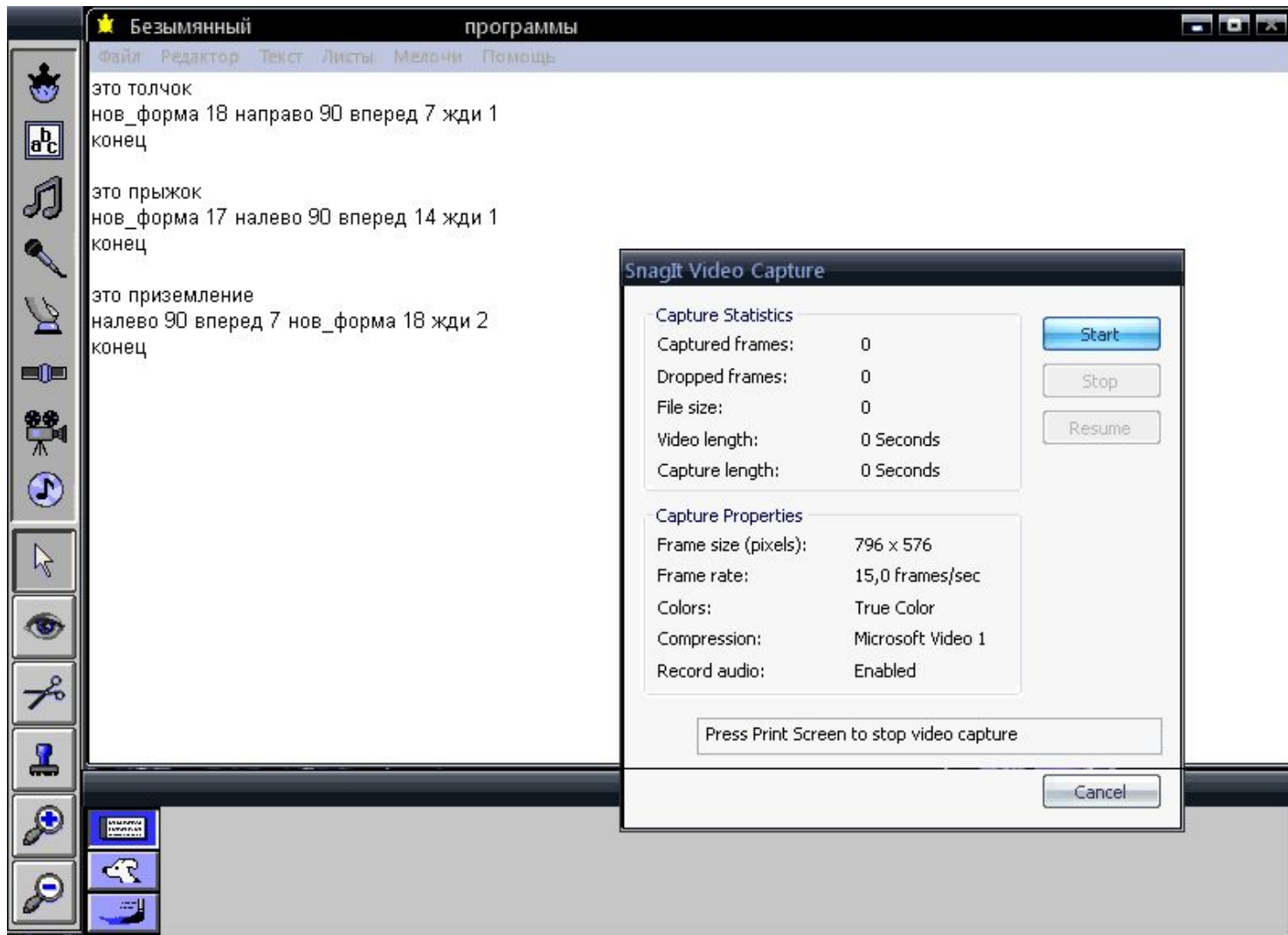
## Интерфейс учебной среды ЛогоМиры



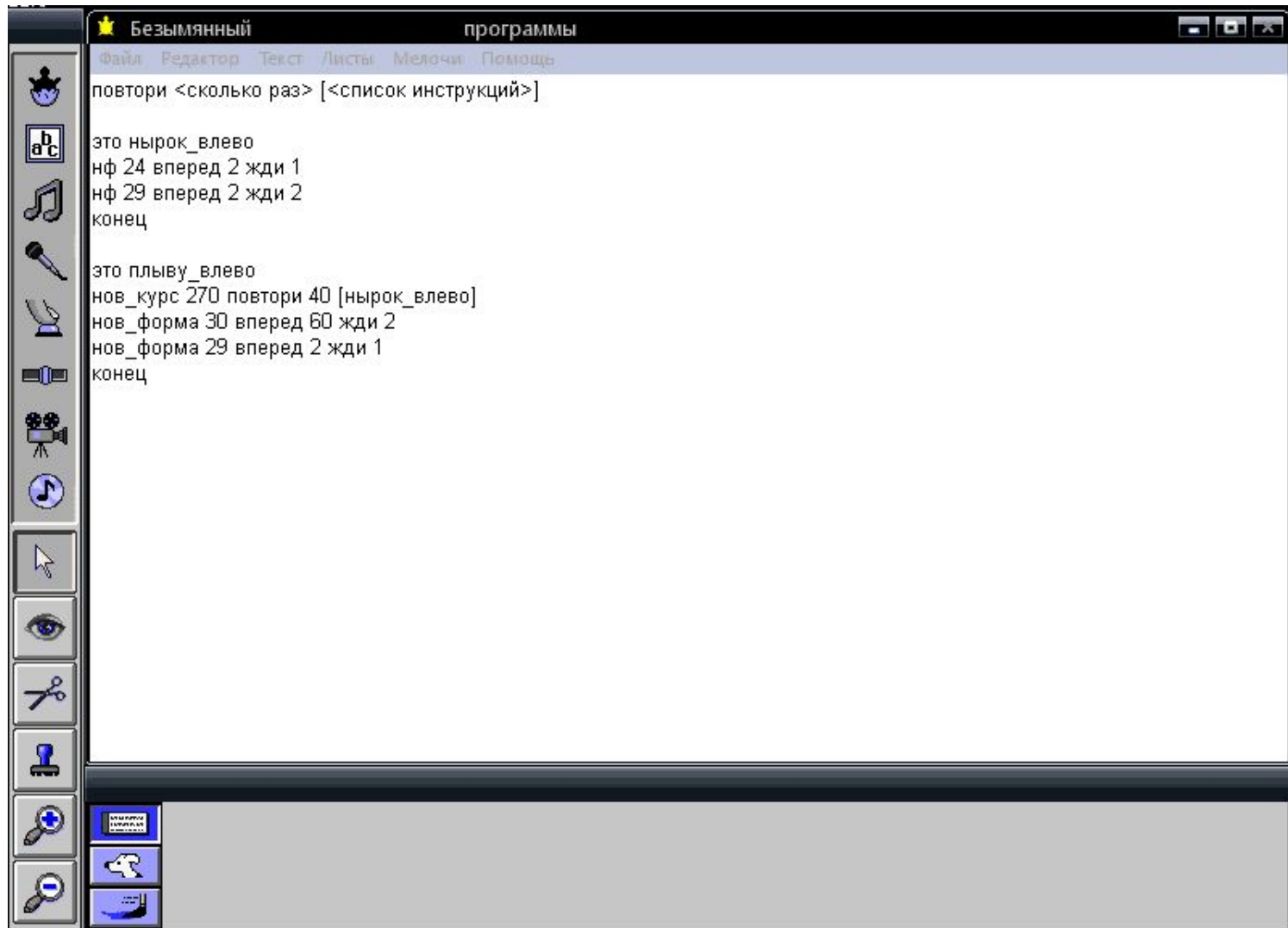
# Правила оформления программ в среде ЛогоМир.



# Примеры проектов, выполненных в среде ЛогоМиры.



# Примеры проектов, выполненных в среде ЛогоМир.



# Перспективное направление работы

В дальнейшем планируется более подробно изучить все возможности программы ЛогоМир 3.0, для составления оптимального курса занятий в данной среде, с целью развития творческих способностей обучающихся.





**Спасибо за Ваше  
внимание!**

