

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
		Итого: 14



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.

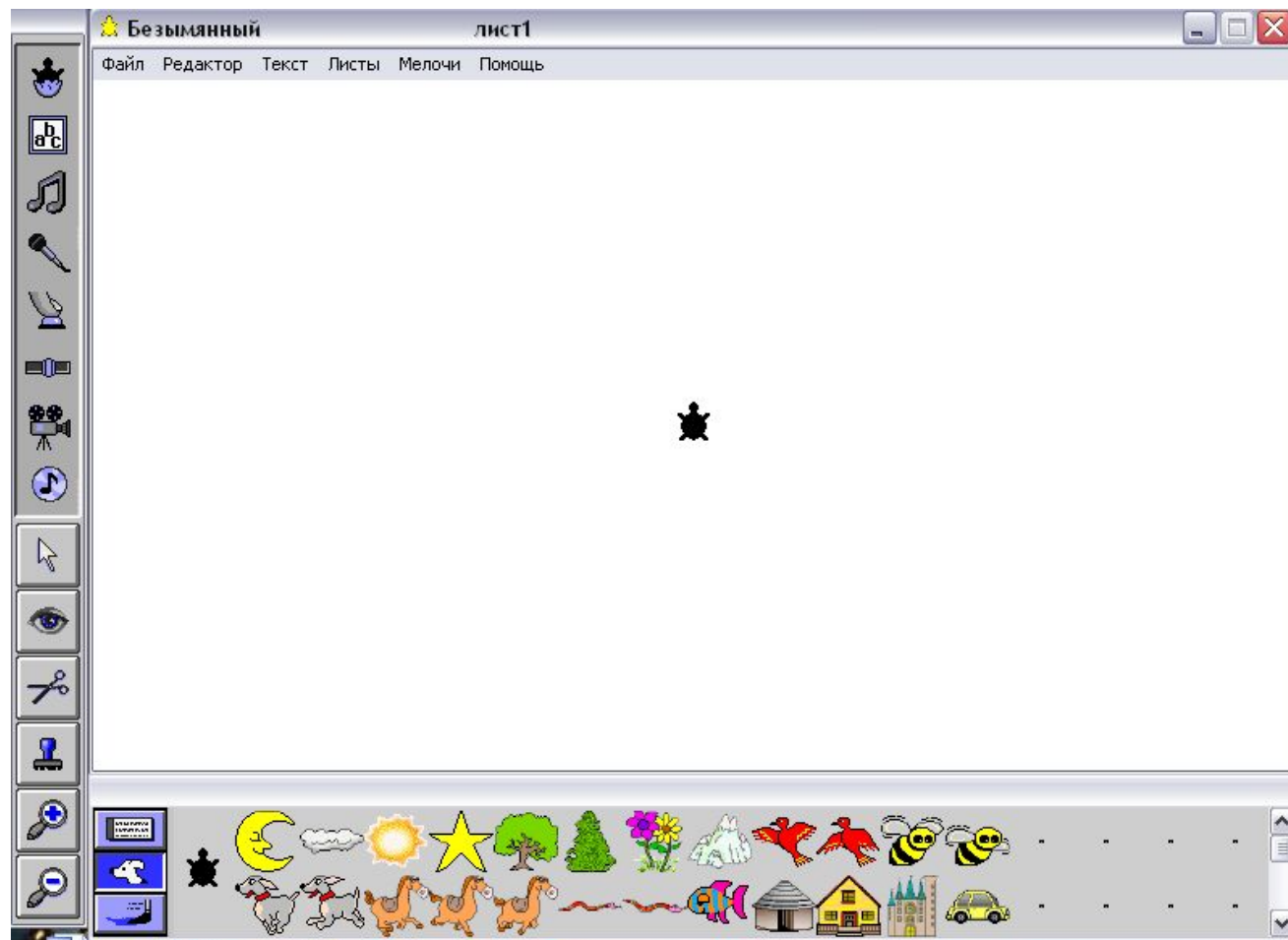


Организация учебной деятельности при изучении среды ЛогоМиры

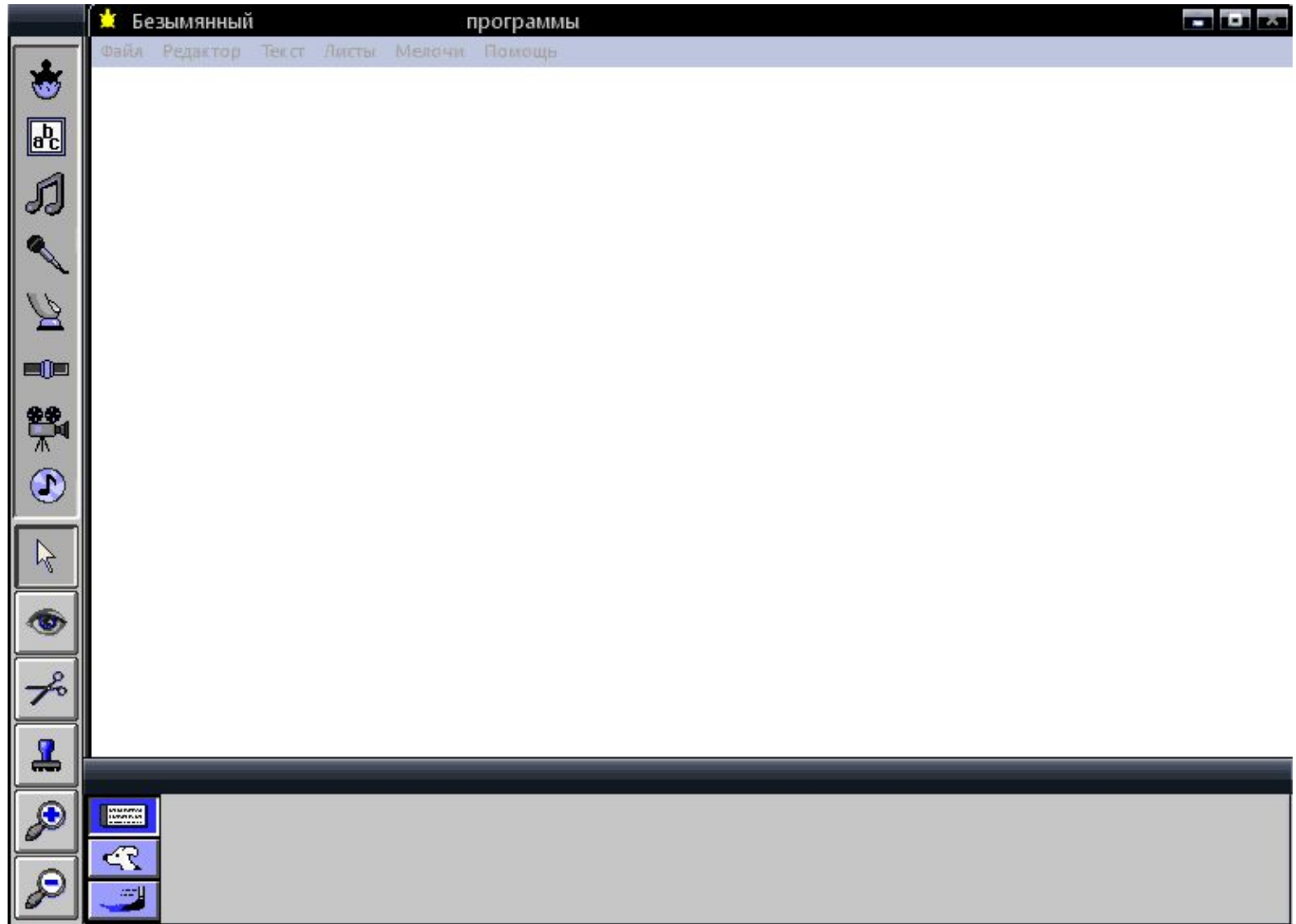
- I этап. Выбор темы.
- II этап. Составление эскиза.
- III этап. Детализация каждого кадра.
- IV этап. Составление примерного плана работы.

Раздел 2. Основы работы в среде ЛогоМиры

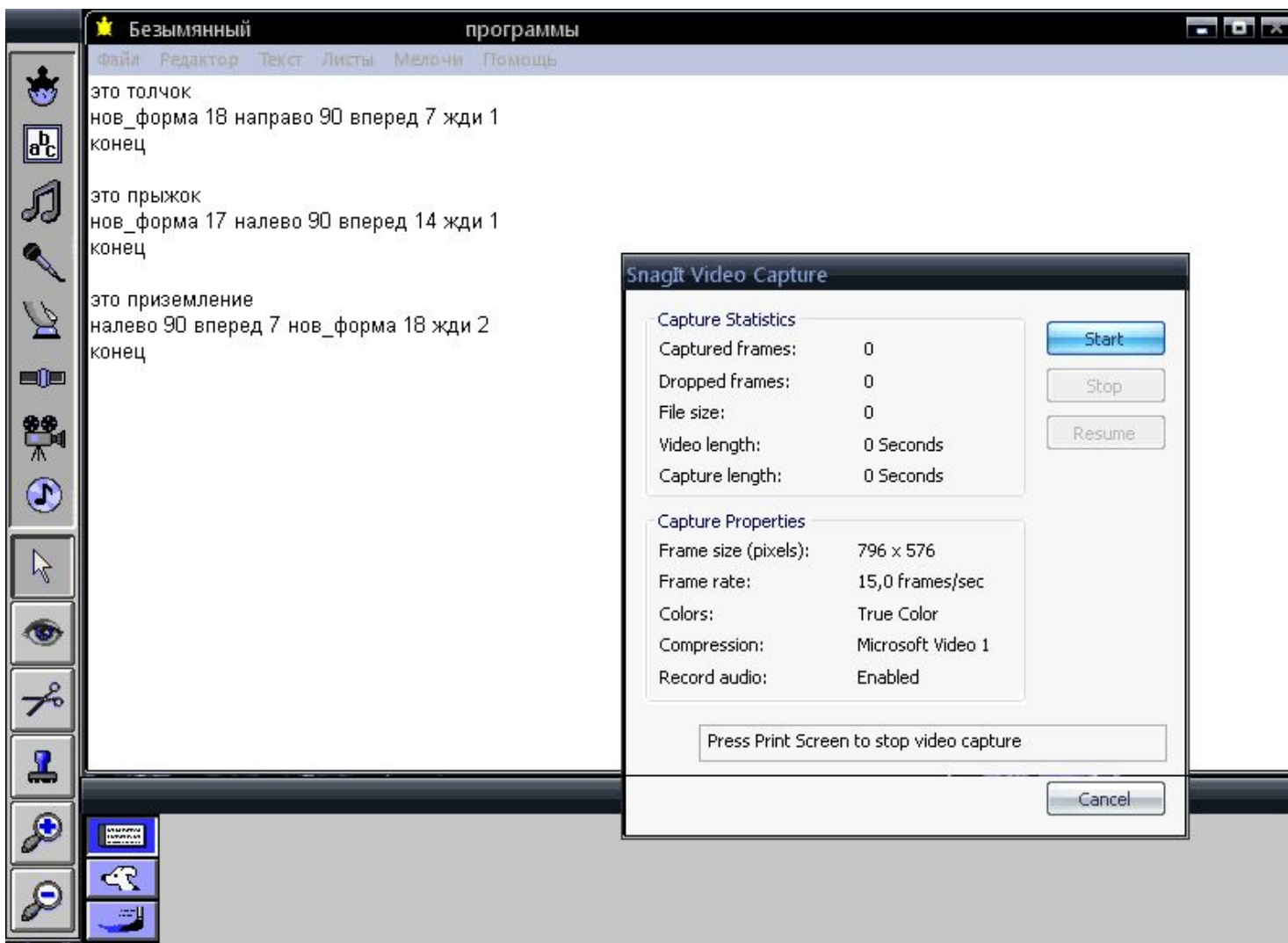
Интерфейс учебной среды ЛогоМиры



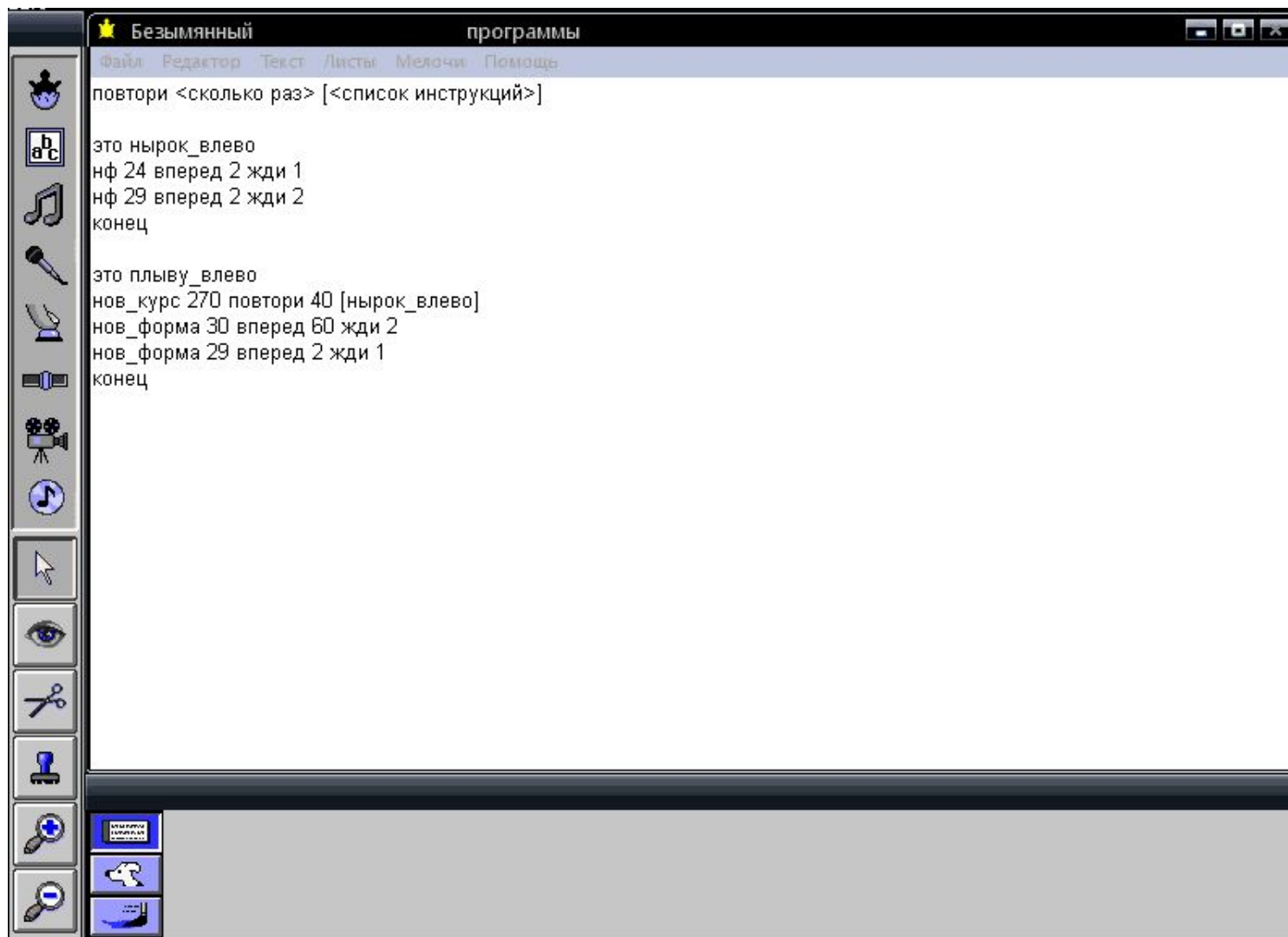
Правила оформления программ в среде ЛогоМир.



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!**

