**«Весь мир - театр». Создание сюжета в среде ЛогоМиры «Движение поезда»**

6 класс

**Тип урока**: закрепление знаний

**Цель:** Применение на практике знаний полученных на прошедших уроках.

**Задачи:** Закрепить имеющиеся навыки работы в среде ЛогоМиры,

развивая теоретическое, творческое мышление, в условиях воспитания информационной культуры.

**Оборудование**: компьютеры, программа ЛогоМиры, проектор, карточки с заданиями, учебник под редакцией Н. В. Макаровой «Информатика и ИКТ- начальный уровень»

**План урока**

1. Организационный момент.
2. Обобщение изученного материала.
3. Краткий инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе.
4. Практическая работа.
5. Итог урока.

**Ход урока**

**Организационный момент**.

- Ребята проверьте готовность к уроку. Сегодня у нас присутствуют гости, поприветствуйте их самой лучшей своей улыбкой.

Наша тема называется Весь мир- Театр, а что вы знаете про театр? Ответы детей

Вот посмотрите на картинку, как вы видите на ней изображена сцена театра. Окно ЛогоМира тоже можно представить в виде сцены со своими декорациями, а главные актеры на ней черепашки. Что бы поставить спектакль необходимо написать сценарий, чем мы сейчас и займемся для нашего сюжета.

**Обобщение изученного материала.**

Структура окна : Поле команд, Рабочее поле, Поле форм, Личная карточка.

**Краткий инструктаж по техники безопасности в компьютерном классе.**

Нельзя касаться тыльной стороны компьютера и проводов.

Нельзя нажимать клавиши ручкой или карандашом.

Нельзя ходить по классу, вставать со своего места, без разрешения учителя.

В случае неисправности компьютера или при обнаружении запаха гари – подозвать учителя.

**Практическая работа**

**Сюжет «Движение поезда»**

**1 этап. Описание сюжета**

На просторе, среди полей движется поезд, состоящий из нескольких вагонов.

**2 этап. Создание сюжета**

Действующие лица сюжета и их роли

*Паровоз*

1. Откройте *Личную карточку* черепашки, находящейся на *Рабочем поле*.
2. Задайте команду: вперед 1 жди 1 в строке *Инструкция*
3. Выбери режим исполнения *Много раз*
4. Закройте личную карточку
5. Задайте черепашке направление: направо 90 из *Поля команд* или поверните ее вручную, чтобы черепашка смотрела направо
6. Откройте *Поле форм*
7. Смените форму черепашки на форму паровоза
8. Закройте поля форм

*Декорации*

1. Откройте графический редактор
2. Инструментом *Карандаш* нарисуйте линию горизонта – границу между землей и небом
3. Инструментом *Заливка* закрась небо и землю
4. Инструментом *Распылитель* нанести на небо облака
5. Инструментом *Линия* нарисуйте на земле рельсы железной дороги
6. Инструментом *Штамп* создайте отпечатки деревьев

**Этап 3. Отладка сюжета**

1. Запустите паровоз, щелкнув мышью на его изображении

Если вам не нравится его движение, измените его в Личной карточке

Конечный результат:

**Итог урока**

Подведение итогов, выставление оценок за практическую работу.