
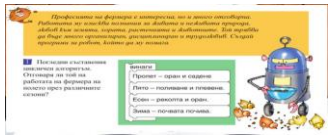

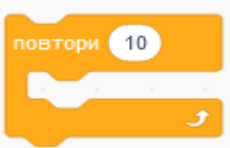
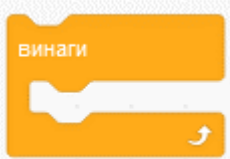
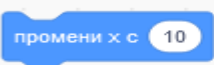
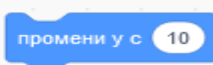


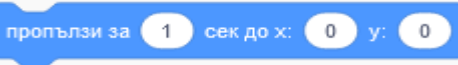
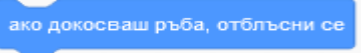



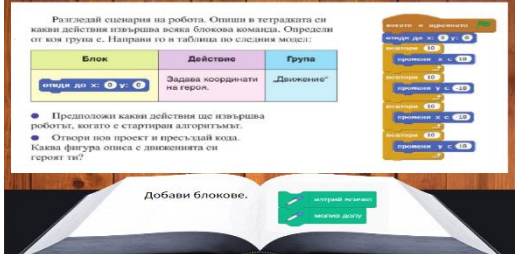







№	Урок	Стр.	Обобщена тема
18	ЦИКЛИЧЕН АЛГОРИТЪМ ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА ДВИЖЕНИЕ	38	ВИЗУАЛНА СРЕДА ЗА БЛОКОВО ПРОГРАМИРАНЕ
Вид на урока:	Упражнение	Ресурси	
Цел на урока:	Усъвършенстване на уменията за реализиране на циклически алгоритми в програмна среда.		
Опорни понятия:			
Очаквани резултати в края на часа:	Ученикът умее да използва блокове от програмната среда за реализиране на циклически алгоритми, да разчита чужд код, реализиращ цикъл.		
Дейности на учителя		Дейности на ученика	
Да припомним!		ресурси	
<p>Задача 1</p> <p>Поставят ученика в различни ситуации, в които той трябва да покаже познания по ЧП, но и умения в програмирането.</p>			
Задача 2 Накарай рибката да плува като използваш блокове за повторение, преместване на героя, връщане на героя. Кои от блоковете от меню Събития, Контрол и Движение си използвал за своята програма?			
		Стартира командите на спрайта	
		Блок за повторение- повтаря определен брой пъти блока в него	
		Блок за повторение- повтаря без прекъсване блока в него.	
 		Променят положението на героя по x и y	
		Задава координати на героя	
		Премества спрайта надясно	

	Премества спрайта до центъра на сцената.												
	Спрайта стига до края на сцената и се връща обратно.												
Менюта													
<p>ДОМАШНА РАБОТА</p> <p>Разгледай сценария. Опиши какви действия извършва всяка блокова команда. Определи от коя група е .</p> <table border="1" data-bbox="113 619 755 724"> <thead> <tr> <th>Блок</th> <th>Действие</th> <th>Група</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Задава координати на героя</td> <td><i>Движение</i></td> </tr> </tbody> </table>	Блок	Действие	Група		Задава координати на героя	<i>Движение</i>	 <p>Разгледай сценария на работата. Опиши в тетрачката си какви действия извършва всяка блокова команда. Определи от коя група е. Направи го в таблица по следния модел:</p> <table border="1" data-bbox="893 514 1201 577"> <thead> <tr> <th>Блок</th> <th>Действие</th> <th>Група</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Задава координати на героя.</td> <td>„Движение“</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> Предположи какви действия ще извършва роботът, когато е стартиран алгоритъмът. Отвори нов проект в прескъпа код. Кояква фигура описва с движението си героиня ти? <p>Добави блокове.</p> <p></p>	Блок	Действие	Група		Задава координати на героя.	„Движение“
Блок	Действие	Група											
	Задава координати на героя	<i>Движение</i>											
Блок	Действие	Група											
	Задава координати на героя.	„Движение“											
ЛЮБОПИТНО	Ада Лъвлейс-Първият програмист в света е жена. Описва как да се програмира компютър, за да се изпълнява цикъл от действия.												