



ПервоЛого 3.0

© Институт новых технологий, 2005

© Logo Computer Systems Inc., 2005. All rights reserved worldwide.





ПервоЛого 3.0

© Программа разработана специально

© Logo Computer Systems Inc., 2005. All rights reserved worldwide.

для дошкольников и младших школьников.

ПервоЛого - программа для рисования с анимацией.

В качестве дополнительного источника информации рекомендуем Интернет – сайт **[www.int – edu.ru/logo](http://www.int-edu.ru/logo)**.



Что же это за программа?

Лого – интегрированная творческая среда, полезный инструмент для дошкольного и школьного образования .

Программа ПервоЛого, разработана совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc (LCSI) Российским Институтом новых технологий (ИНТ).

ПервоЛого — это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для дошкольного и начального школьного образования.

Целью является развитие у детей логического и алгоритмического мышления, творческих способностей, художественных возможностей

ПервоЛого - это

- Язык программирования
- Средства работы с текстами
- ... с графиками
- ... с мультипликацией
- ... с мультимедиа: со звуком и видео



Самая основная ценность её в том, что она позволяет детям развиваться всесторонне.

С помощью этой программы мы в интересной для детей форме закрепляем знания нашей основной программы. Это и пространственные отношения, это и ориентировка на листе бумаги, это и закрепление основных геометрических форм, цвета, Это и развитие речи, памяти, внимания, логического мышления, это и развитие координации движений и мелкой моторики рук.



Работа в ПервоЛого развивает:

- Творческие способности ребенка
- Его речь и логическое мышление
- Умение ставить и решать задачу
- Навыки общения и работы в группе
- Способность работать самостоятельно
- Навыки алгоритмического мышления





С помощью программы ПервоЛого можно создавать альбомы на разные темы

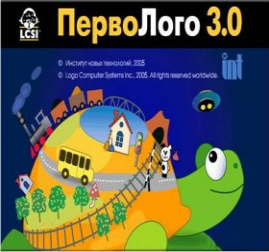
Занятия с помощью данной творческой среды представляют собой увлекательную игру, которая, обучает работать с графикой, текстовым редактором, элементарной мультипликацией.

Программа представляет собой компьютерный альбом, в котором, в отличие от бумажного, ребенок может не только рисовать, писать, но и создавать мультфильмы и другие проекты на любые темы.

ПервоЛого – это открытая творческая среда, в которой ребенок получает возможность создавать достаточно сложные проекты, даже еще не умея читать и считать.

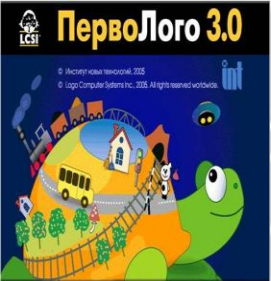
А педагогу ПервоЛого позволяет в полном объеме реализовать применение современных информационных и коммуникационных технологий в рамках занятий по обучению грамоте и развитию речи, навыков общения и творческих способностей детей.



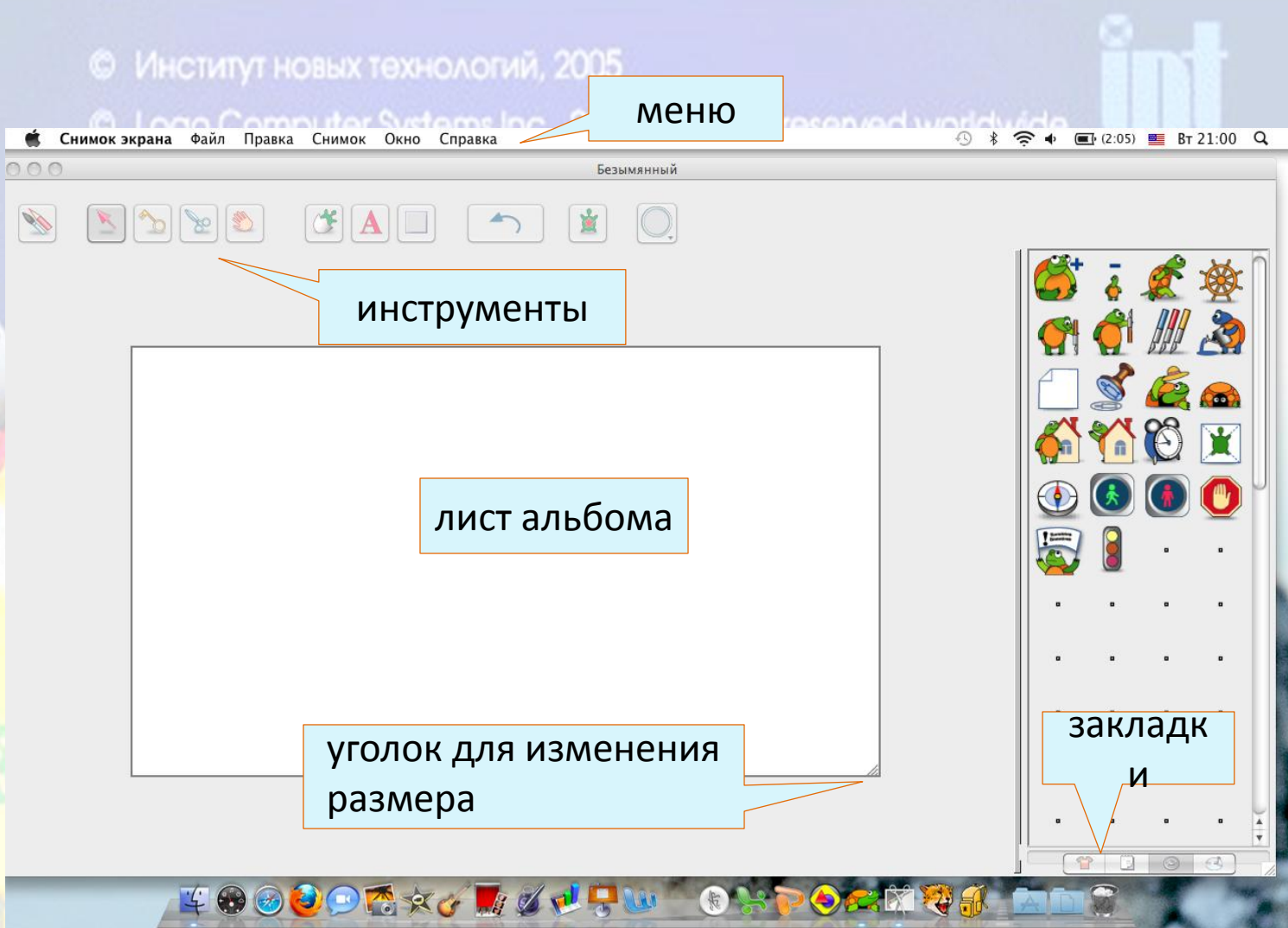


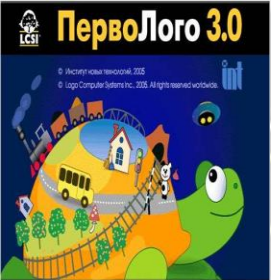
Для того, чтобы открыть новый альбом, выберите пункт **новый** в меню **Альбом**. Вот как выглядит пустой альбом:

- **Закладки набора команд** – эти закладки позволяют открыть любой из четырех наборов: костюмы черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. На рисунке открыт набор команд управления черепашкой.
- **Меню** – меню программы ПервоЛого
- **Лист альбома** – Ваша "рабочая область". Здесь вы рисуете, печатаете текст и управляете черепашками. В альбоме может быть несколько листов.
- **Имя альбома** - Название Вашего альбома. Когда Вы создаете новый альбом, ему присваивается имя **Безымянный**. Если хотите, поменяйте имя альбома при сохранении.
- **Набор инструментов** – здесь находятся инструменты, с помощью которых вы можете создавать и изменять разные объекты: черепашки, кнопки и так далее. Кроме того, в Наборе инструментов находятся три специальные кнопки:
- **Кнопка Вернуть** - Щелкните на этой кнопке, если Вы совершили неправильное действие и хотите вернуться назад на один шаг. Данная кнопка пригодится Вам, когда Вы что-то нечаянно удалите, что-то неправильно нарисуете, измените текст или захотите отменить изменения и восстановить то, что было раньше.
- **Главная черепашка** - эта кнопка может быть вам полезна, если на листе находится несколько черепашек. С помощью этой кнопки вы можете увидеть, какая черепашка является главной.
- **Светофор** - кнопка управления светофором.



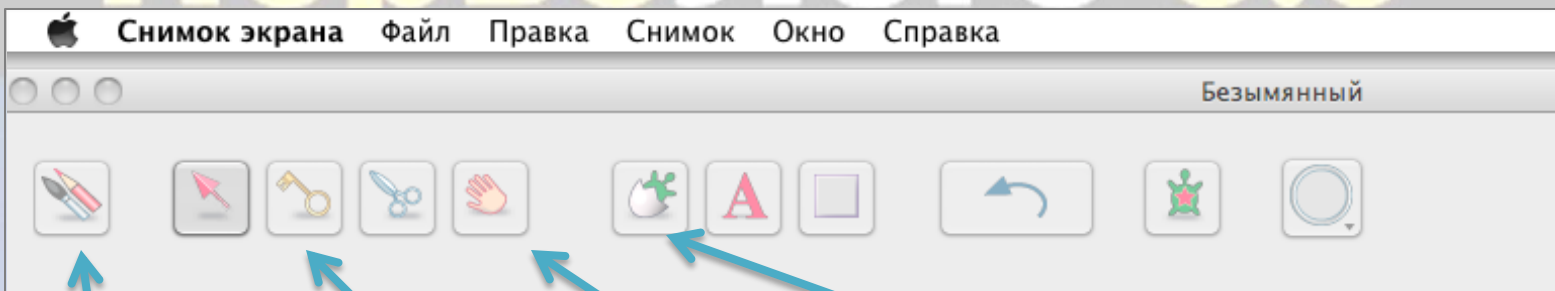
С чего начать? Запускаем Черепашку. Откроется Альбом ПервоЛого.





ПервоЛого 3.0

Инструменты



Рисовалка

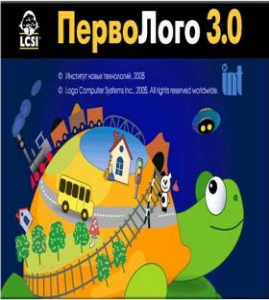
[подробнее](#)

Ключ

Рука

Новая Черепашка





Инструменты ⇒ Рисовалка



Рисовалка

Палитра

Color selection tools: color wheel, sliders, and a color grid.

Opacity slider: 100%

Pattern palette: various grid and texture patterns.

Рисовалка

Фоны

Рисовалка

Фигурки


Рисовалка

Фигурки в движении




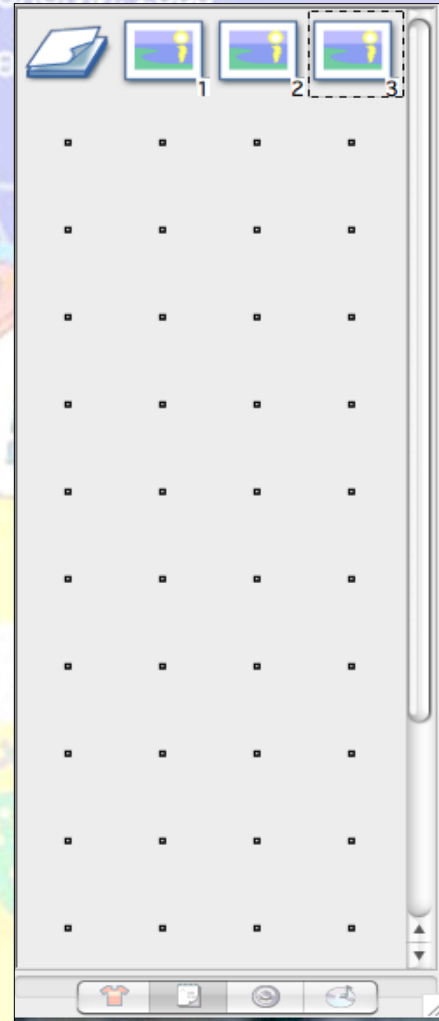



В правой части окна программы расположены закладки Наборов команд.

 **Формы черепашки**

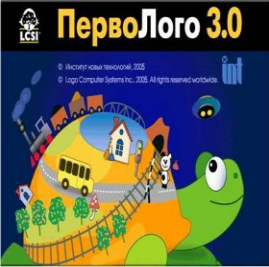


 **Оглавление альбома**



 **Команды управления черепашкой**





Создаём свой альбом

Фон

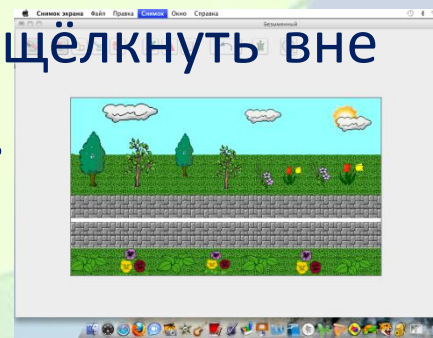
⇒ Набор инструментов. Открыть *Рисовалку - фон*
Украстить различными мелкими элементами (сюжет)

для этого:

⇒ Набор инструментов. Открыть *Рисовалку* –
фигурки.

⇒ Набор инструментов. Взять *Руку*, щёлкнуть рукой
по картинке (рука сожмётся в кулак), щёлкнуть
кулаком на нужном месте листа альбома – на листе
появится картинка, изменить размер, щёлкнуть вне
картинки, картинка приклеится к листу.

⇒ Аналогично добавить ещё объекты.



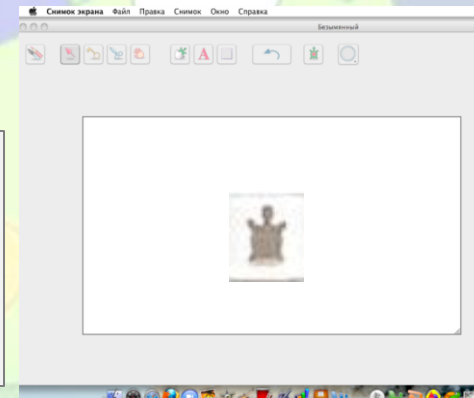


Создаём свой альбом

Создаём черепашку, для этого:

- ⇒ Набор инструментов. Выбрать *новорождённую черепашку*,
- ⇒ Щёлкнуть мышкой на листе, новая черепашка готова,
- ⇒ Развернуть черепашку (задать направление движения),
- ⇒ Выбор формы . Набор инструментов. Взять *Руку*, щёлкнуть рукой по картинке в закладке *Формы* – лебедь, черепашка - «Лебедь».

Для задания движения необходимо описать алгоритм необходимых команд черепашки.



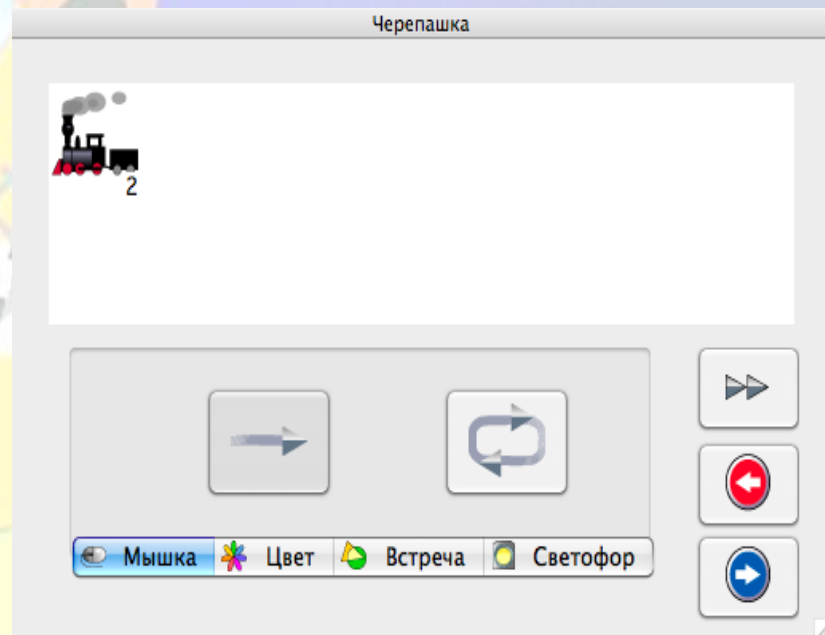
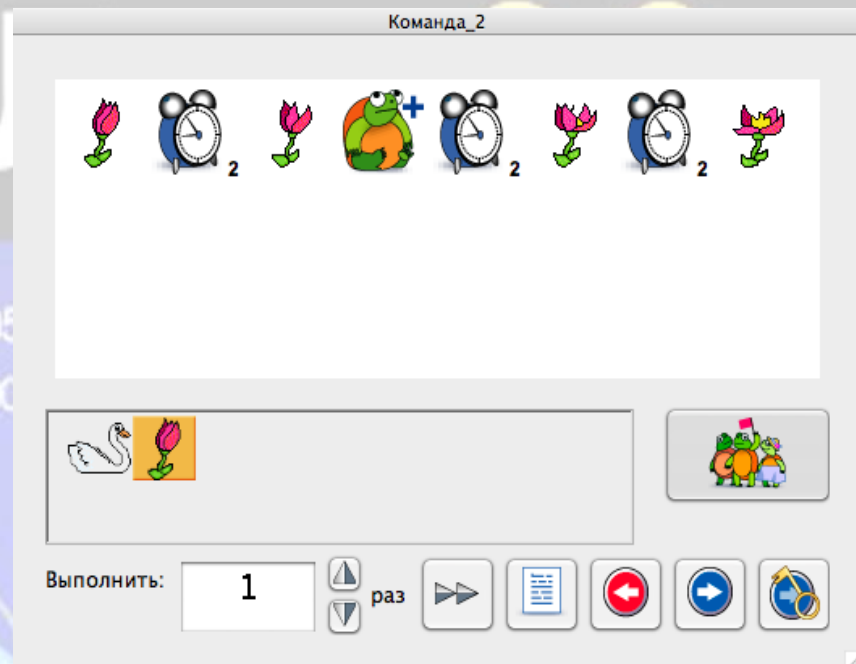


⇒ Набор инструментов.
Взять *Ключ*.

⇒ В закладке (команды управления черепашкой) на пустой клетке в *Наборе команд* щёлкнуть ключом, откроется окно команд «Цепочка», выбрать объект (цветок) записать команды. Сохранить.

⇒ Щёлкнуть правой кнопкой мышки по черепашке (цветок). Откроется окно обучения черепашки «Черепашка».


⇒ Вставить «Цепочку» команд для черепашки (цветок), сколько раз повторить выбрать кнопку, сохранить.






Чтобы запустить всех черепашек запишем ещё один алгоритм для новой черепашки - кнопки «Старт». Тогда на просмотре, нажав эту кнопку все черепашки будут двигаться.

Команда_4




Выполнить: раз

START



Черепашка



→ ↺

← ↻

Мышка Цвет Встреча Светофор



Чтобы просмотреть Альбом

⇒ Меню – Мелочи – Демонстрация

⇒ Esc – остановить

© Институт новых технологий, 2005

⇒ Если всё получилось, то сохраним свой Альбом под необходимым именем



Создаём свой Альбом

