

Среда формальных исполнителей Alice, как средство развития алгоритмического мышления на уроках информатики



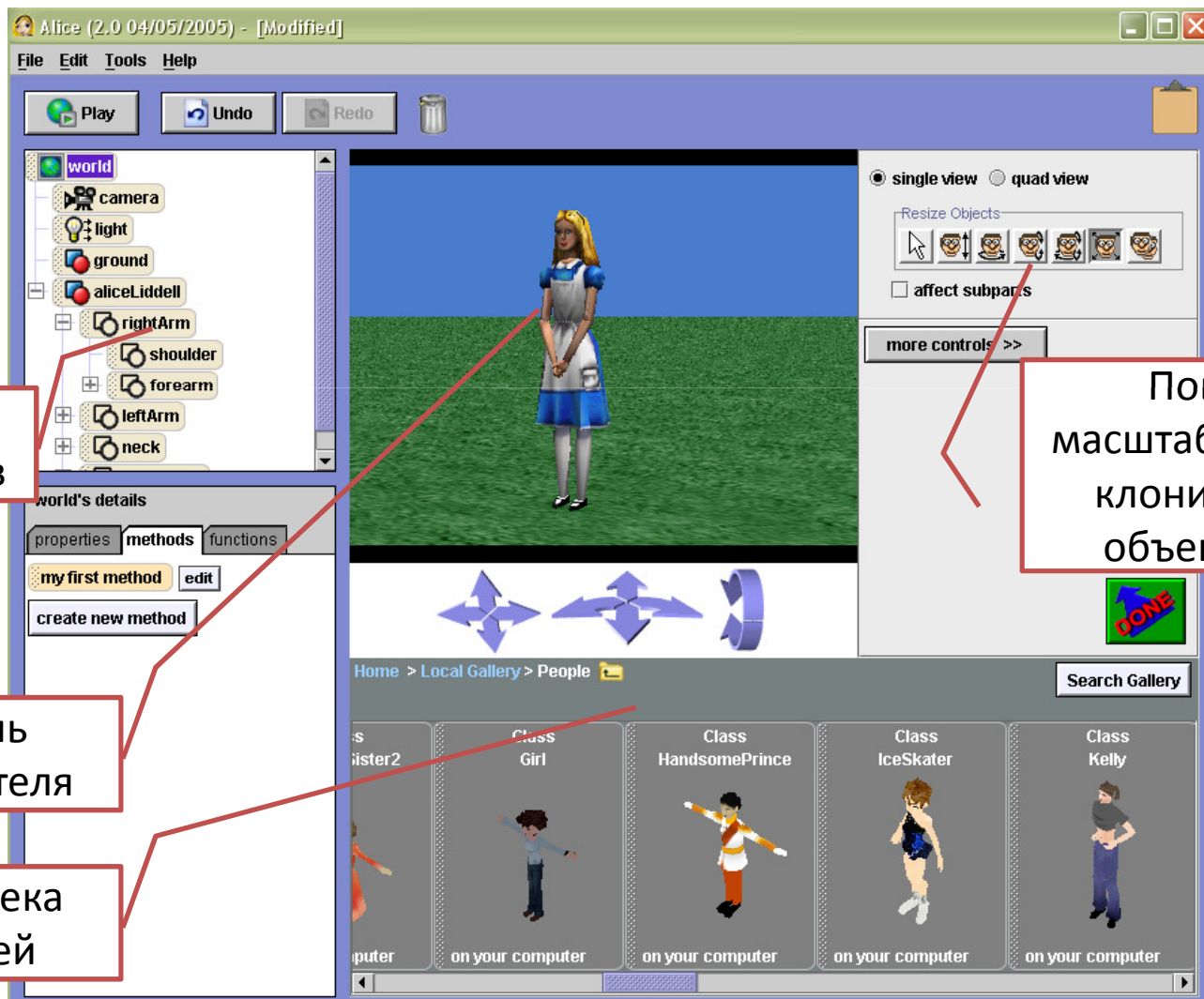
учитель информатики Старохмелевского филиала
МБОУ Новоникольской СОШ
Шатрова Н.Н.



Три варианта возможного распределения учебного времени

Наименование раздела		Количество часов		
		Вариант I	Вариант II	Вариант III
1. Введение в информатику		17	30	25
2. Алгоритмы и элементы программирования	2.1. Базовые понятия (исполнитель, алгоритм, алгоритмический язык, программа)	7	10	10
	2.2. Логические значения	4	7	7
	2.3. Основные конструкции алгоритмических языков	12	15	15
	2.4. Решение задач на составление алгоритмов и программ	19	33	31
3. Использование программных систем и сервисов		9	18	25
4. Работа в информационном пространстве		10	18	18
Резерв		27	44	44
Всего		105	175	175

Интерфейс программы Alice 2.0



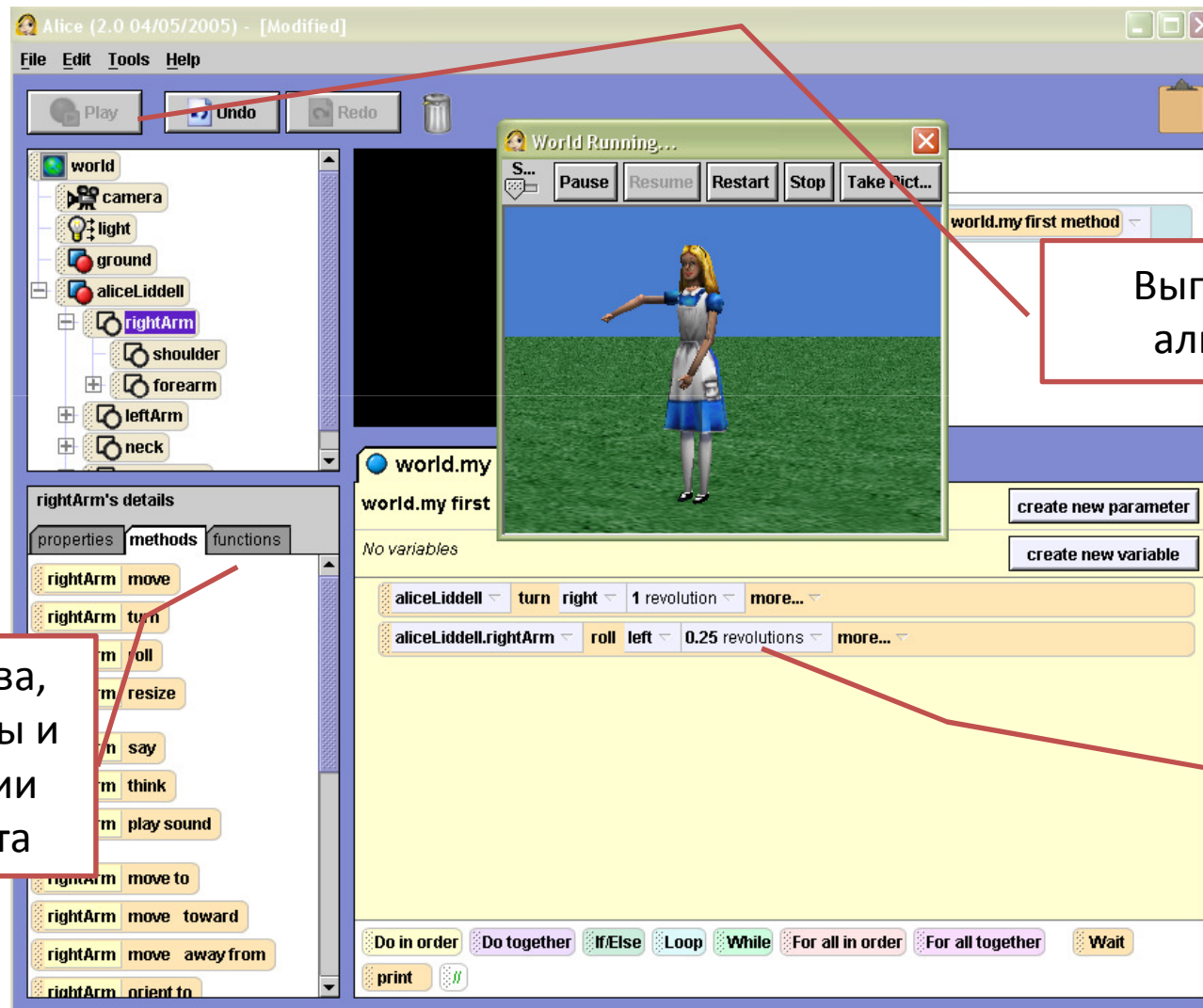
Объект и его состав

Модель исполнителя

Библиотека моделей

Поворот, масштабирование, клонирование объекта и др.

Блоки команд и ОКНО ВЫПОЛНЕНИЯ алгоритма



Свойства,
команды и
функции
объекта

Выполнение
алгоритма

Готовый
алгоритм

Учимся алгоритмизации с Alice



«Ворона и лисица» юрского периода



- Проект разработан Тепцовой Екатериной в среде программирования Alice 2.0 . Перейти на страницу проекта : <http://shatrova.68edu.ru/index.php/rabodet/40-virt2012> .
- Сюжетная линия - басня И.В. Крылова «Ворона и лисица»