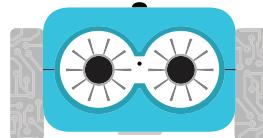


Программирование Ботли в классе

Последовательности (5-7 лет)

Уровень: Средний



Learning
Resources®

В соответствии со стандартами ассоциации учителей информатики (США) об эффективном управлении системами в ходе программирования и разработки алгоритмов, данное задание направлено на отработку создания программ, используя цепочки последовательностей и простые циклы, в рамках постановки задачи и поиска оптимального решения.

Задача:

Научить Ботли рассказывать историю [последовательности].

Средства:

4 кубика со стержнями, последовательные картинки по заданной истории, прикрепленные к стержням как флагшки, Ботли, пульт дистанционного управления, карточки для программирования, 2 соломинки (или нитки) по 20 см приблизительно.



Команды:

Придумайте свой маршрут для Ботли, который сможет рассказать целую историю, если вы зададите соответствующий алгоритм. Соломинки помогут измерить расстояние, которое необходимо преодолеть. Верно расположите кубики с картинками вдоль пути Ботли, чтобы затем запрограммировать его движение в соответствующей последовательности. Используйте карточки для программирования для создания маршрута Ботли.

1. **Сделайте 3 шага (3 длины) вперед по направлению к первой картинке.**
2. **Поверните направо (голубой) и сделайте 1 шаг вперед (1 длину) по направлению ко второй картинке.**
3. **Поверните налево (желтый) и сделайте 2 шага (2 длины) назад по направлению к третьей картинке.**
4. **Поверните направо (голубой) и сделайте 3 шага вперед (3 длины) по направлению к четвертой картинке.**

Подсказка:

Наиболее подходящие истории для подобного упражнения - "Колобок", "Теремок", "Заюшкина избушка".