

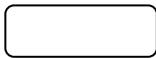
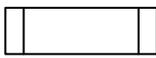
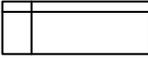
### Классная работа № 3

## ГРАФИЧЕСКИЙ УЧЕБНЫЙ ИСПОЛНИТЕЛЬ

Материал в учебнике: § 4. Графический учебный исполнитель.

Требования к знаниям и умениям: иметь представление о назначении и возможностях графического исполнителя (ГРИС); знать простые команды ГРИС; уметь составлять линейные программы для ГРИС.

1. Какую работу может выполнять ГРИС?
2. Запишите характеристики режимов работы ГРИС.
  - Режим прямого управления
  - Режим программного управления
3. Какие из изображений может нарисовать ГРИС? В ответе запишите «да» или «нет».

| Изображение   | Ответ | Изображение  | Ответ |
|---|-------|--|-------|
| Н   |       | W  |       |
| М   |       | З  |       |
| Х   |       | Р  |       |
| L   |       | Ш  |       |
|  |       |  |       |
|  |       |  |       |

#### 4. Работа с цифровыми образовательными ресурсами — выполнение заданий в среде исполнителя «Стрелочка»

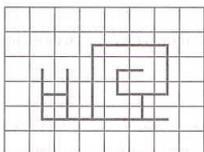
- 1) Перейдите к ЕК ЦОР по алгоритму из Приложения.
  - ➔ Выберите: Глава 5. Управление и алгоритмы → § 28. Графический учебный исполнитель.
- 2) Выберите цифровой ресурс 9. Задача в среде исполнителя «Стрелочка» по теме «Линейные алгоритмы» (1 уровень сложности).  
Решите задачу. Результат продемонстрируйте учителю.
- 3) Выберите цифровой ресурс 10. Задача в среде исполнителя «Стрелочка» по теме «Линейные алгоритмы» (2 уровень сложности).  
Решите задачу. Результат продемонстрируйте учителю.
- 4) Скачайте цифровой ресурс 5. Графический исполнитель «Стрелочка».  
Составьте линейную программу для изображения в среде исполнителя «Стрелочка» рисунка «Пес»:  
При выполнении задания самостоятельно определите исходную точку и направление исполнителя, используя команды **прыжок** и **поворот**.  
Результат продемонстрируйте учителю.

#### Дополнительные задания

5. При каких условиях ГРИС переходит в режим исполнения?
6. Выполните задание на компьютере, результат продемонстрируйте учителю.

#### Работа с исполнителем «Стрелочка»

Составьте линейную программу для изображения в среде исполнителя «Стрелочка» рисунка «Улитка»:



При выполнении задания самостоятельно определите исходную точку и направление исполнителя, используя команды **прыжок** и **поворот**.