**Инструкция по работе с Ползуном.**

Его зовут Робот-Ползун. С этим роботом нам тоже нужно подружиться, и с ним мы будем играть на компьютерах. Как и Вертун с Двигуном, Ползун живет на клетчатой поверхности, замощенной квадратными плитками. Ползун движется по клетчатому полю, ему необходимо посетить все клетки с цифрами, например, от 1 до 4. Ползун стартует с клетки «0», заканчивает движение в клетки «Х». Ползун понимает и умеет выполнять три команды:

|  |
| --- |
| вперед |
| налево |
| направо |

**Педагог**: «Сравним Ползуна и Вертуна. Ползуна и Двигуна: Чем отличаются? Что общего?»

Тренировочный этап с реальным Роботом рекомендуется для закрепления навыков программного управления, понятий «исполнитель» и «программа».
**Пояснение для педагога**: Дети выполняют самостоятельно задания, переходя от уровня к уровню.

После выполнения заданий на компьютере. Детям предлагается собрать карту Уровня 1 на полу.

Ползунов два. Они близнецы. Один Ползун экранный, он живет на экране планшета, и ползает по коврикам на экране, а другой Ползун настоящий, сделан из фанеры и ползает по настоящим коврикам на полу комнаты.
Составляя программу для реального Ползуна, мы вначале Ползуна не включаем, а смотрим на экране как работает наша программа для экранного Ползуна и исправляем ошибки. Когда программа готова и правильно управляет экранным Ползуном, включаем реального Ползуна и
приказываем компьютеру с ним связаться. После этого компьютер по нашей программе управляет сразу двумя Ползунами. Близнецы при этом делают одни и те же действия: экранный Ползун в экранном мире, а настоящий Ползун - в настоящем мире.