

Scenariusz zajęć komputerowych klasa VI

Temat: Logomocja – tworzenie posadzki

Cele lekcji:

Uczniowie po zajęciach znają:

- Sposoby tworzenia prostych procedur
- Sposoby zmiany i dostosowania procedur
- Sposoby wprowadzania elementów graficznych

Uczniowie po zajęciach potrafią:

- Zaplanować i napisać proste procedury graficzne
- Zmodyfikować wcześniej stworzoną procedurę
- Odnaleźć własne sposoby rozwijania procedur

Metody:

Pogadanka, ćwiczenia, praca przy komputerze

Środki dydaktyczne:

Komputer, program Logomocja, tablica

Tok zajęć dydaktycznych:

1. Przedstawienie uczniom nowego zadania
2. Propozycja zastosowania komputera i odpowiedniego oprogramowania w celu rozwiązania zadania.
3. Wykonanie posadzki jako przykładu stosowania procedur

LP	Etap	Planowanie aktywności	Uwagi metodyczne
1.	Przywitanie	⇒ Wprowadzenie uczniów do pracowni	⇒ Forma: uczniowie i nauczyciel wchodzi
2.	Sprawdzanie listy obecności i zalogowanie się do sieci	⇒ Odpowiadają na pytania ⇒ Logują się do sieci	⇒ pogadanka
3.	Podanie tematu zajęć dydaktycznych	⇒ Zapoznają się z tematem i celami lekcji ⇒ Uczniowie rozmawiają z nauczycielem o realizacji zadania ⇒ Wykonują polecenia nauczyciela ⇒ Uruchamiają program Logo	⇒ Pomoce: . Pomoce: tablica, kreda, program Logo. ⇒ Metoda pogadanka
4.	Rozwiązywanie zadania	⇒ Uczniowie rozwiązują zadanie zgodnie z sugestiami nauczyciela ⇒ Pytają jeśli czegoś nie rozumieją	⇒ Pomoce program Logo oraz tablica
5.	Tworzenie pierwszej podstawowej procedury	⇒ Uczniowie tworzą procedurę brzeg, pytają, jeśli czegoś nie wiedzą (procedura przedstawiona jest na końcu dokumentu).	⇒ Pomoce: program Logo oraz tablica ⇒ Metoda: pogadanka,

LP	Etap	Planowanie aktywności	Uwagi metodyczne
6.	Tworzenie procedury pomocniczej	⇒ Uczniowie tworzą procedurę „płat”. Pytają, jeśli czegoś nie wiedzą (procedura przedstawiona jest na końcu dokumentu)	⇒ Metody: pogadanka ⇒ Pomoce program Logo, tablica
8.	Tworzenie procedury posadzka	⇒ Uczniowie tworzą procedurę „posadzka”. Pytają, jeśli czegoś nie wiedzą (procedura przedstawiona jest na końcu dokumentu)	⇒ Metody: pogadanka ⇒ Pomoce program Logo, tablica
9.	Modyfikacje	⇒ Nauczyciel prosi uczniów o zmodyfikowanie procedury „posadzka” w taki sposób, aby brzeg każdego płata miał inny kolor. ⇒ Nauczyciel prosi uczniów o zmodyfikowanie procedury „posadzka” w taki sposób, aby każdy płat miał inny kolor.	⇒ Metody: pogadanka ⇒ Pomoce program Logo, tablica
10	Pożegnanie	⇒ Uczniowie zamykają program ⇒ Wylogowują się z sieci ⇒ Pożegnanie z nauczycielem.	⇒ Forma: uczniowie i nauczyciel stoją.

Możliwe rozwiązania:

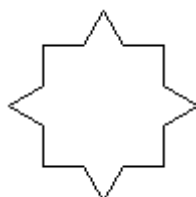
1. Procedura „brzeg”

oto brzeg
np 20
lw 60 np 20 pw 120 np 20 lw 60 np 20
już



2. Procedura „płat”

oto płat
powtórz 4 [brzeg pw 90]
już



3. Procedura „posadzka”

oto posadzka

pod

ws 60

powtórz 2 [ws pwk 300]

pw 90 np 90

powtórz 4 [np pwk 300] lw 90 opu

powtórz 4 [płat pod lw 90 np pwk 300 np pwk 300 np 60 pw 90 opu]

płat

powtórz 2 [pw 90 pod np 240 powtórz 8 [np pwk 300] ~

lw 90 np 60 powtórz 2 [np pwk 300] ~

opu powtórz 4 [płat pod lw 90 np pwk 300 ~

np pwk 300 np 60 pw 90 opu] płat]

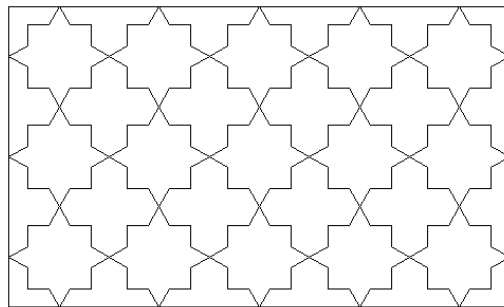
pod np 60 np pwk 300

lw 90 np pwk 300 pw 180 opu

powtórz 4 [np 300 powtórz 10 [np pwk 300] pw 90 np 180 ~

powtórz 6 [np pwk 300] pw 90]

już



4. Modyfikacja 1

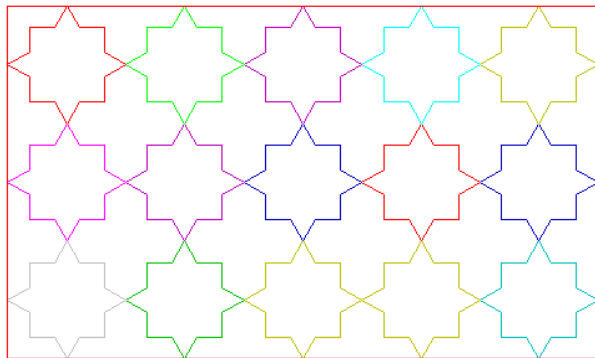
Należy zmienić procedurę „płat”:

oto płat

ukp 1 + losowa 14

powtórz 4 [brzeg pw 90]

już



5. Modyfikacja 2

Należy zmienić procedurę „płat”:

oto płat

powtórz 4 [brzeg pw 90]

pod pw 30 np 10

opu ukp 1 + losowa 14

zamaluj

pod ws 10 lw 30 opu ukp 0

już

