



„W gminie Ojrzeń patrzymy w przyszłość” – projekt edukacyjny dla szkół
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ROZWIJAJĄCYCH Z INFORMATYKI GRUPA IV

Nauczyciel prowadzący: ANNA ŚLUBOWSKA

Temat: Definiowanie procedur w środowisku „Logomocja”

Cele ogólne:

- Rozwijanie umiejętności tworzenia prostych procedur.
- Kształtowanie umiejętności definiowania i wywoływania procedur w środowisku logomocji.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- zna podstawowe wiadomości związane z językiem i środowiskiem programu Logomocja ,
- potrafi opisać budowę okna programu,
- zna pojęcie procedury i podstawowe polecenia pierwotne,
- potrafi zastosować poznane polecenia pierwotne do rozwiązania określonego problemu,
- potrafi zaplanować i napisać proste procedury graficzne,
- potrafi zmodyfikować wcześniej stworzoną procedurę.

Metody:

- pogadanka z pokazem,
- ćwiczenia,
- praca przy komputerze,

Środki dydaktyczne:

- komputer,
- program Logomocja,
- tablica z projektorem,

„W gminie Ojrzeń patrzymy w przyszłość” – projekt edukacyjny dla szkół
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie z tematem i celami zajęć.
2. Rozmowa z nauczycielem o realizacji zadania.
3. Uruchomienie programu Logomocja.
4. Przypomnienie budowy środowiska pracy Logomocji:
 - pasek menu (zawiera polecenia służące ustawianiu wszystkich opcji w programie),
 - pasek narzędzi (zawiera ikony z najczęściej wykorzystywanymi opcjami programu),
 - okno główne programu (okno po którym porusza się żółw),
 - okno tekstowe (okno, w którym wprowadza się komendy poruszające żółwiem).
5. Omówienie poznanych podstawowych komend.
6. Tworzenie przez uczniów rysunków (kwadrat, prostokąt, wielokąt) w trybie dialogu z Logo z wykorzystaniem pierwotnych poleceń (sprawdzenie poprawności wykonanego zadania z kartą pracy)
7. Uruchomienie edytora procedur
8. Praca uczniów zgodnie z kartą pracy
9. Tworzenie procedury rysującej kwadrat, trójkąt, wielokąt.
10. Sprawdzenie działania procedury (kilkakrotne jej wywołanie w celu sprawdzenia poprawności rysowania)
11. Tworzenie figur wg własnego pomysłu.
12. Zapisanie projektu na dysku.



„W gminie Ojrzeń patrzymy w przyszłość” – projekt edukacyjny dla szkół
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

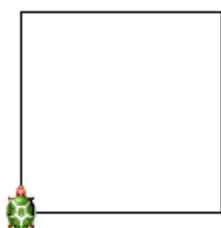
Karta pracy ucznia

Wykonaj następujące polecenia:

1. Narysuj kwadrat o określonym boku. W tym celu wpisz następujące komendy:

np 100 pw 90 np 100 pw 90 np 100 pw 90 np 100 pw 90

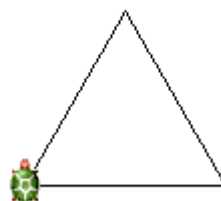
Tak powinien wyglądać efekt twojej pracy:



2. Narysuj trójkąt. W tym celu wpisz następujące komendy:

pw 30 np 100 pw 120 np 100 pw 120 np 100 pw 90

Tak powinien wyglądać efekt twojej pracy:



3. Zdefiniuj procedurę rysującą kwadrat o boku 100 punktów. W tym celu wykonaj następujące czynności:

oto kwadrat

powtórz 4 [np 100 pw 90]

już

Wywołaj procedurę poprzez wpisanie

Kwadrat

4. Zdefiniuj procedurę trójkąta.

oto trójkąt

powtórz 3 [np. 100 pw 120]

już



„W gminie Ojrzeń patrzymy w przyszłość” – projekt edukacyjny dla szkół
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wywołaj procedurę poprzez wpisanie

Trójkąt

5. Narysuj wielokąt. W tym celu wpisz następujące komendy:

powtórz 4 [np 50 pw 90 np 50 pw 90 np 50 pw 90 np. 50 lw 90 np 50 lw 90]

Tak powinien wyglądać efekt twojej pracy:

