

KONSPEKT LEKCJI INFORMATYKI

Klasa: III

Ilość godzin: 45 min

Temat lekcji: Wprowadzenie do języka i środowiska programu Logomocja.

Pierwsze rysunki za pomocą żółwia.

Cele lekcji:

Uczniowie:

- Uczeń zna podstawowe wiadomości związane z językiem i środowiskiem programu Logomocja,
- Potrafi opisać budowę okna programu,
- Zna pojęcie procedury i podstawowe procedury pierwotne,
- Potrafi zastosować poznane procedury pierwotne do rozwiązania określonego problemu,
- Potrafi reagować na błędy, poprawia je.

Metody prowadzenia lekcji:

- Pogadanka
- Pokaz
- Ćwiczeniowa

Metody pracy uczniów:

- Indywidualna
- Zbiorowa

Zastosowane środki dydaktyczne:

- Komputer, oprogramowanie, ksero pomocy
- Zeszyty uczniów

Faza lekcji		Przebieg lekcji	Środki dydaktyczne	Zastosowane zasady	Uwagi
Nazwa	Czas trwania				
Część wstępna	5 min	<p>1 Czynności wstępne.</p> <p>2. Wprowadzenie do tematu lekcji: Nauczyciel informuje uczniów o nowym programie Logomocji, w którym będą pracować przez najbliższe lekcje.</p>	Komputery, oprogramowanie	Zasada systematyczności	
Część główna	35 min	<p>3. Zapisanie tematu lekcji: <u>Wprowadzenie do języka i środowiska programu Logomocja.</u> <u>Pierwsze rysunki za pomocą żółwia.</u></p> <p>Uczniowie zapoznają się z środowiskiem, budową okna oraz sposobem obsługi programu Logomocja. Poznają historię powstania tego programu oraz podejmują próby pracy w środowisku języka Logo.</p> <p>4. Czynności uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie uruchamiają program Logomocja, • Sporządzają notatkę na temat programu Logomocja, • Poznają środowisko i budowę okna programu, analizują go, otrzymują ksero okna opisują: pasek tytułu, menu, narzędzia programu, obszar grafiki, edycji, położenie żółwia, • Porównują budowę okna z budową innych aplikacji, • Zapoznają się z pojęciem procedury i podstawowymi procedurami pierwotnymi (nauczyciel wyjaśnia znaczenie procedur oraz informuje uczniów, iż dzięki nim można sterować żółwiem). 	Komputer, system Windows'10 Program Logomocja	Zasada pogłębłości, Zasada powiązania teorii z praktyką, świadomego i aktywnego uczestnictwa uczniów w procesie nauczania	

Polecenia dla żółwia

Polecenie	Skrót	Znaczenie
Naprzód	<i>np</i>	Idź naprzód o daną liczbę kroków
Wstecz	<i>ws</i>	Idź do tyłu o daną liczbę kroków
Prawo	<i>pw</i>	Obróć się w prawo o dany kąt
Lewo	<i>Lw</i>	Obróć się w lewo o dany kąt
Podnieść	<i>pod</i>	Podnieść pisak
Opuść	<i>opu</i>	Opuść pisak
Czyść	<i>cs</i>	Zmaż rysunki na ekranie
Pż	<i>pż</i>	Pokaż żółwia
Sż	<i>sż</i>	Schowaj żółwia
Ścieraj	<i>ścier</i>	Przełącza żółwia w tryb mazania
Dość	<i>dość</i>	zakończenie pracy, wyjście z programu

- Otrzymują ksero pomocy z podstawowymi procedurami języka Logo,
- Sprawdzają działanie procedur,
- Metodą prób i błędów starają się narysować proste figury np.: kwadrat

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

Analizują kolejne kroki, które musiał wykonać żółw. W trakcie pisania poleceń mogą pojawiać się informacje o błędach uczniowie zwracają uwagę na pojawiające się komunikaty, pamiętają o odstępach, poprawnym zapisywaniu poleceń.

- Następne zadanie polega na narysowaniu prostokąta o bokach 50 i 100 kroków:

np 50 pw 90
np 100 pw 90
np 50 pw 90
np 100 pw 90

Część końcowa lekcji	5 min	<p><i>Nauczyciel sprawdza, jak uczniowie radzą sobie z zadaniem, w razie potrzeby służy pomocą, udziela wskazówek.</i></p> <p>5. Podsumowanie lekcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jak nazywa się program, w którym pracowaliście? • Do czego służy ten program? • W jaki sposób sterujemy żółwiem? • Z jakich elementów zbudowane jest okno programu Logomocja ? • W jaki sposób sterujemy żółwiem? <p>6. Zadanie domowe: zastanowić się jakie należy wydać żółwiowi polecenia, aby narysować trójkąt równoboczny o boku 130 kroków.</p> <p>7. Zakończenie pracy z komputerem, uporządkowanie stanowisk.</p>			
----------------------	-------	--	--	--	--