Klasa I SP

Lekcja 4

Temat lekcji: Sterowanie postacią na ekranie – zastosowanie powtórzeń i zmiana prędkości poruszania się postaci na ekranie.

Podstawa programowa: EI/1-1),2),3)/2-1),2),3)/3-1),2)/4-1)

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji

Cele:

- Zastosowanie powtórzeń;
- Ustalanie/zmiana prędkości poruszania się postaci na ekranie;
- Poznanie pojęcia komentarza.

Efekty, uczeń:

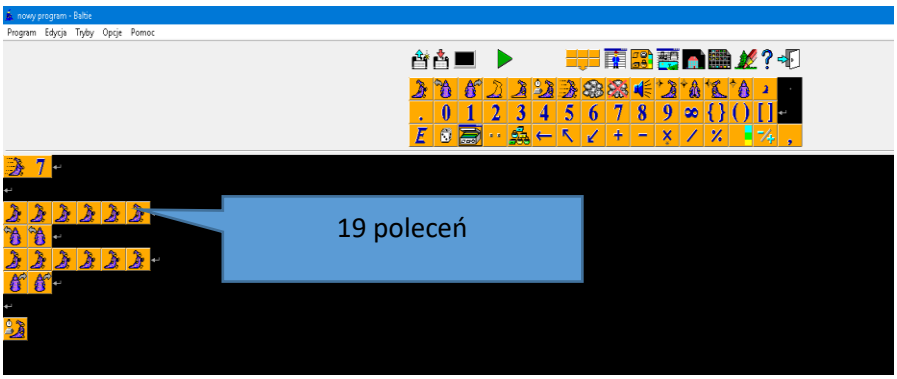
- Potrafi stosować powtórzenia poleceń w celu zmniejszenia ilości instrukcji;
- Potrafi ustalać, zmieniać prędkość poruszania się postaci na ekranie;
- Potrafi zastosować komentarz.

Przebieg lekcji:

Zadanie 4

Proszę napisać program poruszający postacią na ekranie komputera. Postać ma poruszać się tak jak w Zadaniu 3 – Lekcja: 3. Postaraj się użyć jak najmniej poleceń.

- Nauczyciel przypomina zadanie z Lekcji 3 i oblicza wspólnie z uczniami ilość poleceń;

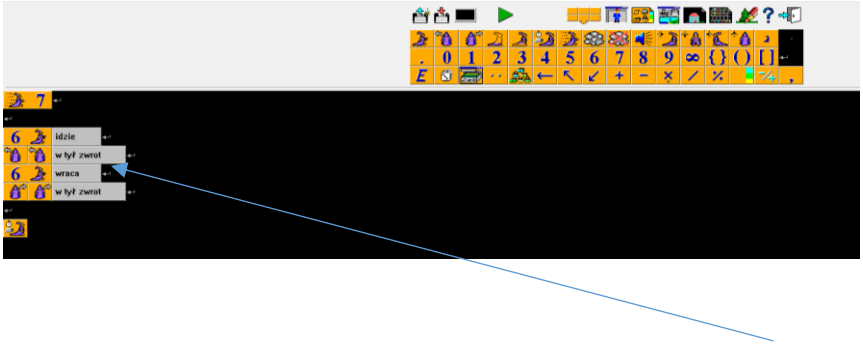


- Nauczyciel wyjaśnia i pokazuje uczniom, że zamiast wielokrotnego powtarzania tego samego polecenia można użyć jednego polecenia poprzedzonego liczbą powtórzeń;

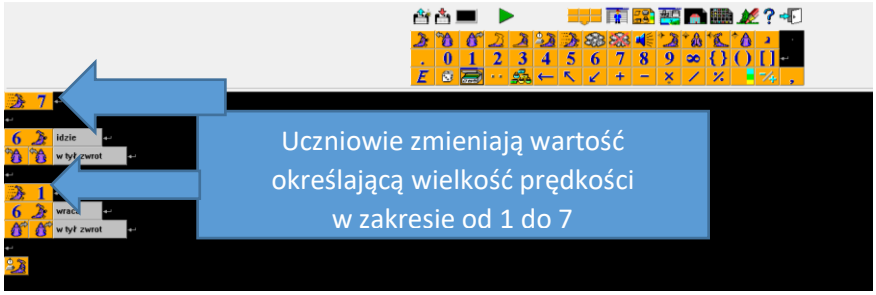
© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

- Nauczyciel pokazuje, że w przypadku zastosowania poleceń kod, program jest krótszy i wymaga mniej pracy od programisty (ucznia);
- Uczniowie wykonują to zadanie na komputerach i sprawdzają jego działanie;
- Nauczyciel wprowadza pojęcie komentarza – komentarz wyjaśnia znaczenie kodu, komentarz nie jest poleceniem;

Jeśli nauczyciel uzna, że zbyt wcześnie na wprowadzenie pojęcia komentarza ze względu na niewystarczające umiejętności pisania u uczniów można przenieść to zagadnienie na późniejsze lekcje.



- Uczniowie samodzielnie lub przy pomocy nauczyciela piszą **komentarze**;
- Nauczyciel modyfikuje program, wprowadza dodatkowe polecenie „ustal szybkość” z inną liczbą określającą wielkość prędkości np. 1, 2, … , 7. Wyjaśnia dlaczego wielkość prędkości nie powinna być większa niż 7;



- Uczniowie testują program z różnymi wartościami prędkości poruszania się postaci na ekranie;
- Uczniowie samodzielnie lub przy pomocy nauczyciela zapisują pracę w pliku pod nazwa **idzie1**.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień