Klasa II SP

Lekcja 12

Temat lekcji: Programowanie historyjki – Zbieranie grzybów w lesie.

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

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Cele:

- Poznanie instrukcji zamiany postaci Baltiego na inną postać;
- Planowanie trasy postaci na kartce papieru lub na tablicy.

Efekty, uczeń:

- Potrafi korzystać z instrukcji zamiany postaci Baltiego na inną postać;
- Potrafi samodzielnie zaplanować trasę postaci.

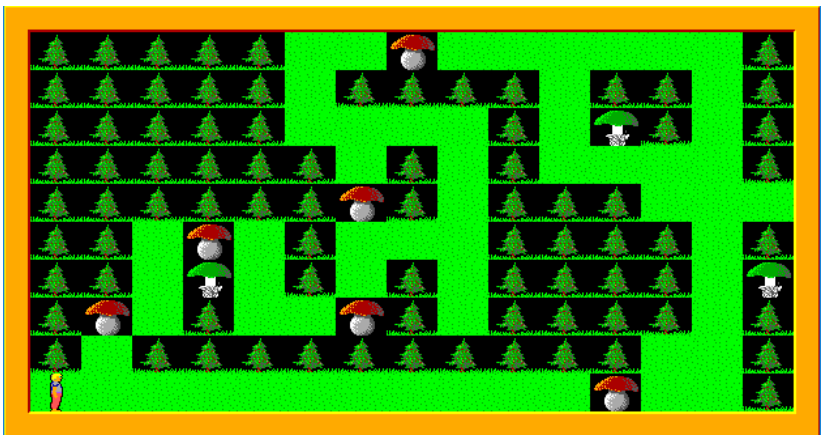
Przebieg lekcji:

Zadanie 12

Jaś poszedł do lasu zbierać grzyby. W lesie rosły grzyby jadalne (czerwone) oraz trujące (zielone). Zadaniem Jasia jest pozbierać grzyby jadalne. Jaś może chodzić tylko wyznaczonymi ścieżkami, nie wolno mu deptać drzewek ani grzybów. Zebranie jadalnego grzybka polega na wyczarowaniu w jego miejscu ścieżki. Ścieżka zbudowana jest z przedmiotu nr 136 lub nr 1122. Jas po zebraniu jadalnych grzybów powinien wrócić tam skąd wyszedł, wracając po ścieżce.

A. Utwórz scenę jak na rys. 12;
B. Utwórz program będący rozwiązaniem zadania;

Scena - rys. 12



© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

- Uczniowie zaczynają od utworzenia dokumentu o nazwie **grzyby**;
- Nauczyciel wyjaśnia instrukcję zamiany postaci Baltiego na inną postać z banku nr 9:

np.:

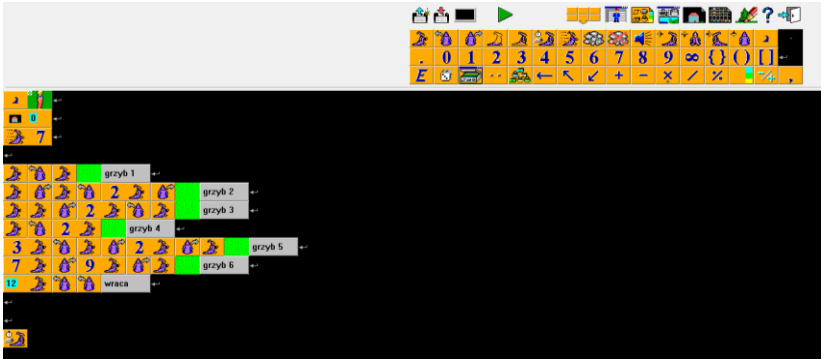
- Uczniowie przystępują do tworzenia sceny jak na rys. 12, jeśli nauczyciel uzna, że scena jest zbyt trudna dla konkretnej grupy uczniów może zaproponować scenę prostszą – indywidualizacja pracy;
- Uczniowie najpierw na kartce papieru planują drogę do kolejnych grzybów używając np. strzałek:

3 ↑ idź 3 pola do przodu

→ w prawo zwrot

← w lewo zwrot

Rozwiązanie zadania:



- Uczniowie nadpisują dokument.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień