Klasa I SP

Lekcja 5

Temat lekcji: Sterowanie postacią oraz tworzenie obrazka na ekranie w trybie programowania.

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

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji

Cele:

- Tworzenie obrazka na ekranie w trybie programowania.

Efekty, uczeń:

- Potrafi tworzyć obrazek na ekranie w trybie programowania.

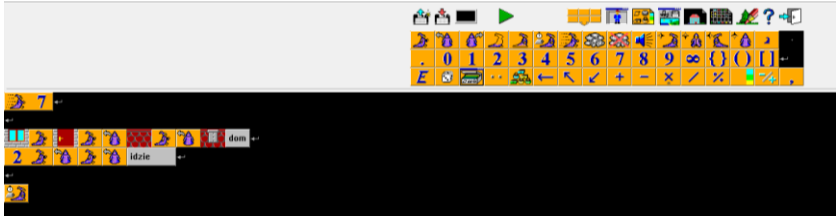
Przebieg lekcji:

Zadanie 5

Proszę utworzyć domek na ekranie tak jak na poniższym rysunku po zakończeniu budowy domku ustaw postać tak jak stała na początku:

- Nauczyciel wyjaśnia uczniom zasadę tworzenia rysunku w trybie programowania – przedmioty ustawiane są przed postacią;
- Uczniowie wspólnie z nauczycielem próbują programować obrazek, sprawdzają działanie programu po każdej instrukcji;

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

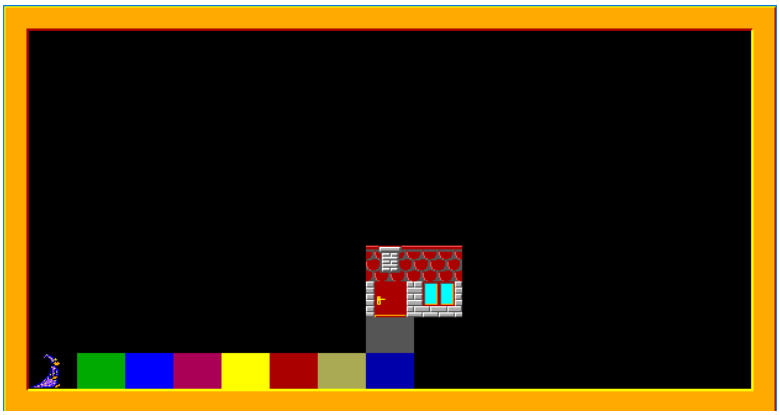


- Uczniowie po napisaniu kodu programu dodają komentarze, jeśli jest konieczne nauczyciel pomaga w pisaniu kodu i komentarzy;
- Uczniowie zapisują pracę w pliku pod nazwą **dom**.

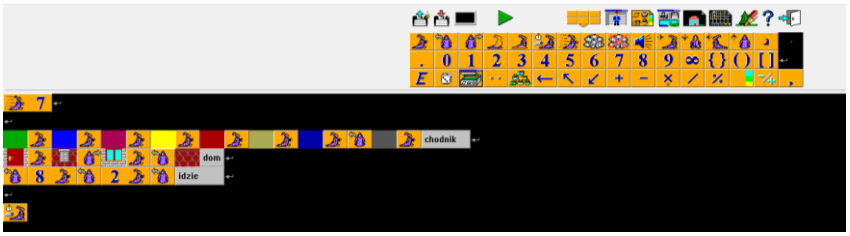
Dla uczniów (klasy), którzy szybko wykonali ze zrozumieniem Zadanie 5

Zadanie 5.1

Domek i kolorowy chodnik.



- Kod (program) tworzący powyższy obrazek:



- Uczniowie zapisują pracę pod nazwą **dom1**.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień