Klasa III SP

Lekcja 26

Temat lekcji: Przepis(algorytm) parzenia herbaty lub kawy – wprowadzanie dłuższych tekstów na ekran przy pomocy literału.

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

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Cele:

- Umieszczenie przedmiotu lub literału na scenie przy pomocy polecenia „współrzędne pola";
- Wprowadzenie pojęcia algorytmu jako synonimu słowa przepis.

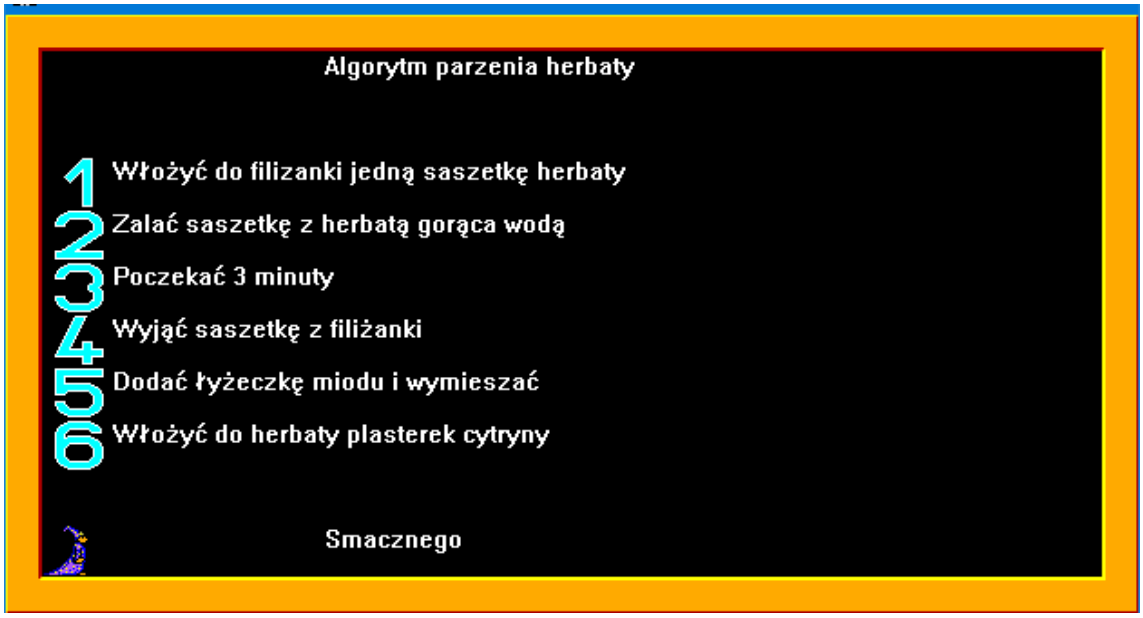
Efekty, uczeń:

- Potrafi umieścić napis na ekranie korzystając z polecenia „współrzędne pola" .
- Potrafi zamiennie stosować słowa algorytm i przepis.

Przebieg lekcji:

Zadanie 26

Proszę napisać przepis parzenia herbaty lub kawy i wyświetlić go na scenie od lewej krawędzi sceny. Poszczególne polecenia należy ponumerować przedmiotami z banku nr 2 oraz zmieścić w jednym wierszu i pisać jedno pod drugim. Przepis ma mieć tytuł oraz zakończenie np. słowo „Smacznego". Tytuł i zakończenie należy odsunąć od lewej krawędzi sceny i oddzielić od treści przepisu pustą linią. Przykładowa scena:



Nauczyciel pomaga uczniom wykonać zadanie, przypomina współrzędne sceny. Uczniowie powinni korzystać z kartki (mapy sceny), która wypełnili na lekcji nr 21.

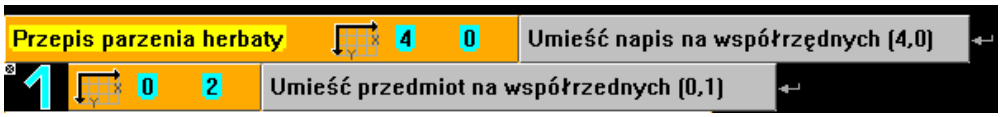
© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Program realizujący to zadanie:

Po wykonaniu zadania przez uczniów należy wyjaśnić różnicę między przenoszeniem postaci a przenoszeniem (umieszczaniem) przedmiotów na scenie.

Postać po przeniesieniu przy pomocy polecenia

znika z poprzedniego miejsca i jest gotowa umieszczać przedmioty przed sobą.



Nauczyciel wyjaśnia składnię polecenia umieść napis lub przedmiot na scenie.

Przedmiot lub literał raz umieszczony pozostaje tam, gdzie został umieszczony. W ten sposób można umieszczać wiele przedmiotów (literałów) na scenie. Ten sam przedmiot umieszczony dwa razy nie znika z pierwszego miejsca.

Pojęcie algorytm wprowadzamy jako synonim słowa przepis.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień