Klasa II SP

Lekcja 11

Temat lekcji: Programowanie historyjki – Pilnowanie pola pszenicy.

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 „czekaj” z liczbą określającą czas czekania;
- Stworzenie historyjki (animacji).

Efekty, uczeń:

- Potrafi korzystać z instrukcji czekaj z określeniem czasu czekania;
- Potrafi stworzyć historyjkę (animację).

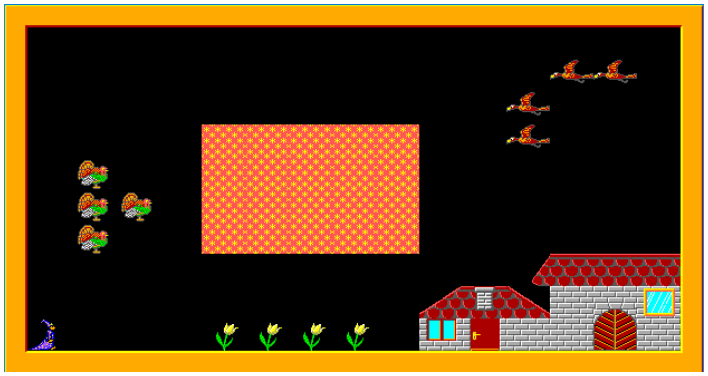
Przebieg lekcji:

Zadanie 11

Baltie został rolnikiem. Będzie uprawiał zboże. Okazało się jednak, że na jego polu ptaki wyjadają ziarna z rosnących kłosów. Pomóż naszemu rolnikowi ocalić tegoroczne plony.

A. Utwórz scenę jak na rysunku 11;
B. Zaprogramuj Baltiego tak aby strzegł zboża przed żarłocznymi ptakami chodząc dookoła pola (dwukrotnie), przed wyruszeniem Baltie nasłuchuje dwie sekundy gdzie zbliżają się ptaki;

Scena wyjściowa rys. 11:



- Nauczyciel przypomina uczniom, że w przypadku tworzenia projektu najpierw otwieramy dokument w programowaniu i nadajemy mu nazwę **zboże**;
- Po zapisaniu w określonej przez nauczyciela lokalizacji projektu **zboże,** uczniowie przystępują do utworzenia sceny jak na rysunku;

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

- Po ukończeniu budowania sceny uczniowie zapisują scenę klikając ikonę „czerwoną dyskietkę”;
- Po zapisaniu sceny uczniowie przenoszą scenę do programu (patrz Lekcja: 6);
- Uczniowie przystępują do programowania, najpierw tworzą kod podejście do pola pszenicy;
- Nauczyciel wyjaśnia znaczenie instrukcji czekaj określoną liczbę sekund:

1000 to 1 sekunda – dla nas 1 sekunda to bardzo krótki czas, dla komputera to bardzo długo w czasie jednej sekundy komputer wykonuje tysiące czynności;
Przykłady:
1 s = 1000;
2 s = 2000;
3 s = 3000;
...
10 s = 10000
…
Itd.

- Uczniowie samodzielnie próbują rozwiązać zadanie, nauczyciel kontroluje, udziela wskazówek, pomaga uczniom w wykonaniu zadania;
- Nauczyciel przypomina uczniom o stosowaniu komentarzy, pomaga w uporządkowaniu kodu i wpisaniu komentarzy;

- Po wykonaniu zadania uczniowie nadpisują zadanie klikając „czerwona dyskietkę”;
- Nauczyciel wyjaśnia na czym polega różnica między zapisaniem a nadpisaniem zadania.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień