

## Scenariusz lekcji 2

### Konspekt lekcji w klasie IV szkoły podstawowej.

#### Przedmiot: zajęcia komputerowe.

Autor: Anna Stankiewicz-Chatys

**Temat:** Projektujemy zadania dla Ozobota – polecenie „kopiuj”.

**Czas trwania:** 45 minut

#### Podstawa programowa:

Uczeń korzysta z pomocy dostępnej w programach, posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym;

#### Cele lekcji

##### Cele ogólne:

- Poznanie polecenia „kopiuj” i zasad jego wykorzystania
- Doskonalenia umiejętności posługiwania się programem „Ozoblockly” i robotami – Ozobotami.

##### Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi korzystać z polecenia „kopiuj”,
- uczeń umie wskazać czynności wymagające zastosowania nowego polecenia – „kopiuj”,
- uczeń potrafi wykorzystać klocki programu do konstruowania nowych algorytmów i sprawdzić poprawność ich działania z wykorzystaniem Ozobota,
- uczeń potrafi wyciągać poprawne wnioski wynikające z pracy z programem.

**Metody pracy:** prezentacja działania polecenia „kopiuj”, ćwiczenia z Ozobotami.

**Forma organizacyjna:** praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** komputery z dostępem do Internetu, Ozoboty dla każdego ucznia.

#### Faza wprowadzająca

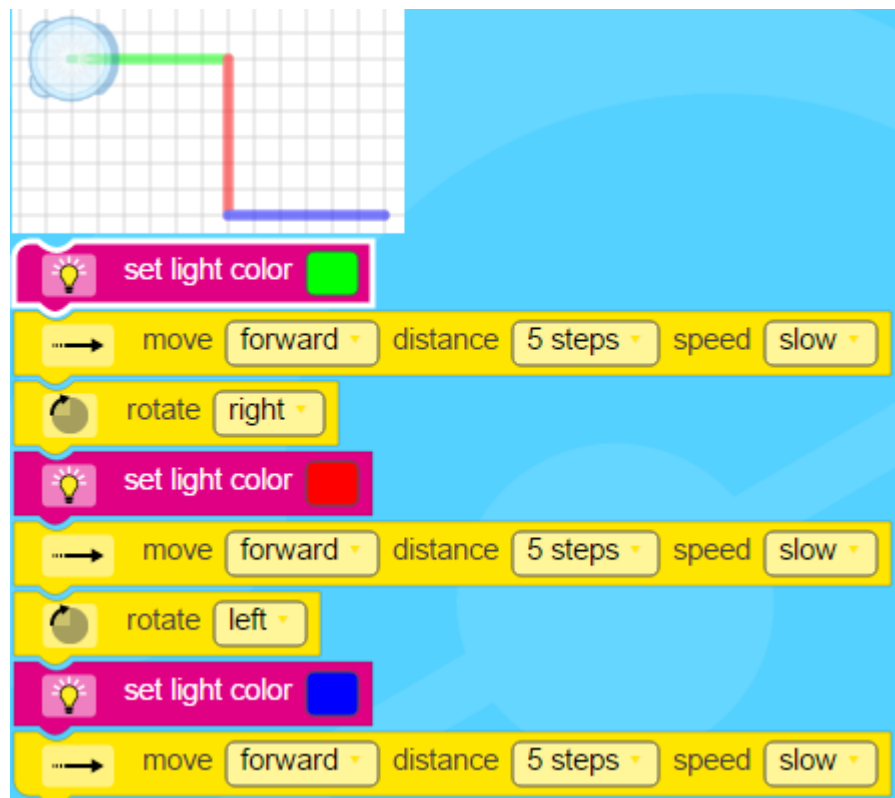
Zaprezentowanie sposobu użycia polecenia „kopiuj” i objaśnienie jego znaczenia na przykładzie ćwiczenia 4.

#### Instrukcja dla nauczyciela

Przy wykorzystywaniu klocków w programie Ozoblockly uczeń nie musi każdorazowo wybierać funkcji z bloków tematycznych. Może skorzystać z polecenia „kopiuj” (duplikate). W tym celu prawym przyciskiem myszy klika na funkcji, którą chce wykorzystać jeszcze raz [1]. Pojawia się menu kontekstowe, a na pierwszej pozycji opcja „Duplikate” – kopiuj. Po jej kliknięciu lewym przyciskiem myszy wskazana funkcja zostaje skopiowana [2]. Teraz wystarczy tylko przesunąć ją po ekranie komputera i umieścić we właściwym miejscu procedury [3].



### Rozwiązanie ćwiczenia 4



#### Faza realizacyjna

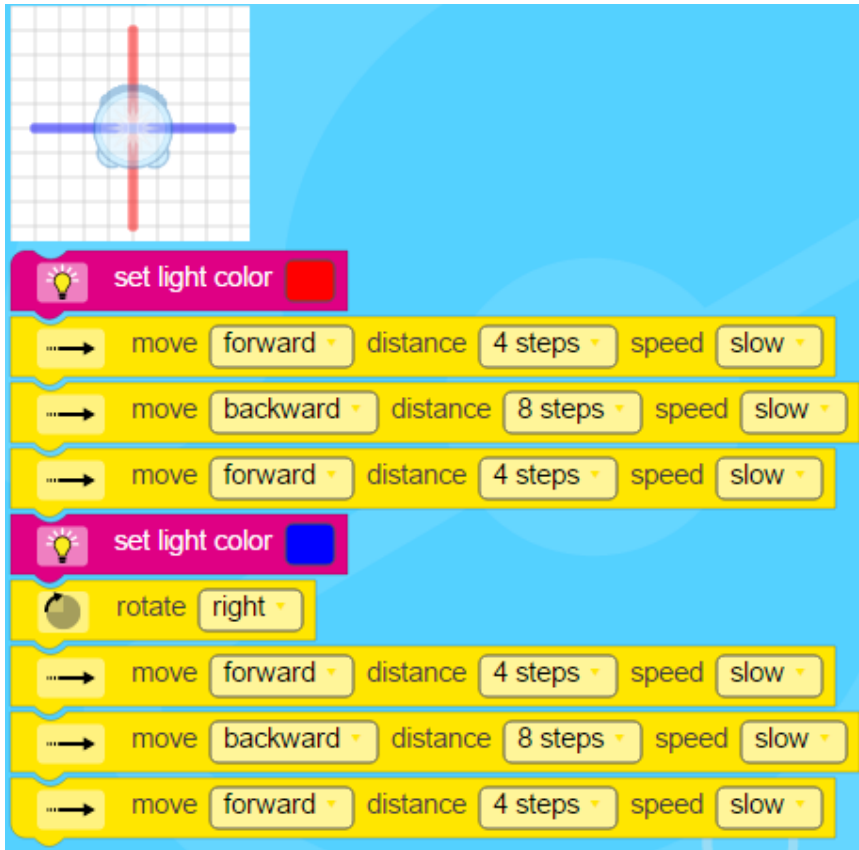
1. Uruchomienie programu Ozoblockly.
2. Samodzielne wykonanie ćwiczenia 5 i 6.

Proponuję, aby podczas wykonywania tych ćwiczeń uczniowie mogli korzystać z pomocy nauczyciela i samopomocy koleżeńskiej.

#### Poniżej prezentuję przykłady rozwiązania ćwiczenia 5.

Pamiętaj, każdy uczeń może mieć własną, prawną koncepcję rozwiązania tego zadania!

## Rozwiązanie ćwiczenia 5 – przykład I



The image shows a Scratch script designed to draw a cross on a grid. The script starts with a 'set light color' block set to red. This is followed by three 'move' blocks: 'forward 4 steps' (slow), 'backward 8 steps' (slow), and 'forward 4 steps' (slow). The light color is then set to blue. Next is a 'rotate right' block. This is followed by three more 'move' blocks: 'forward 4 steps' (slow), 'backward 8 steps' (slow), and 'forward 4 steps' (slow). The grid in the top left shows a blue circle at the center with a red vertical line and a blue horizontal line intersecting at the center, representing the cross.

## Rozwiązanie ćwiczenia 5 – przykład II



### Faza podsumowująca

1. Sprawdzenie znajomości poznanych poleceń i znaczenia komendy „kopiuj”.
2. Wykonanie ćwiczenia 7 samodzielnie na ocenę.