

Część I: Opis lekcji (po co ta lekcja)

Temat lekcji: Definiujemy procedury w programie Logomocja.

1. Zagadnienia związane z tematem lekcji:
 - a. Środowisko Logomocja
 - b. Polecenia sterujące żółciem
 - c. Pojęcie procedury
 2. Informację, co uczeń powinien wiedzieć i jakie umiejętności osiąść:
 - a. Umiejętność uruchomienia programu Logomocja
 - b. Umiejętność algorytmicznego myślenia przy sterowaniu żółciem
 - c. Umiejętność tworzenia procedury
 3. Jakiej informacji zwrotnej oczekuje nauczyciel:
 - a. Wykonanie samodzielnie zadania, udostępnienie ekranu nauczycielowi na kolejnej lekcji.
 4. Informację o materiałach, z których mogą korzystać uczniowie:
 - a. Lekcja online w programie Microsoft Teams,
 - b. Podręcznik: Informatyka dla klasy 4, wyd. MiGra
-

Część II: Pomoce do zajęć

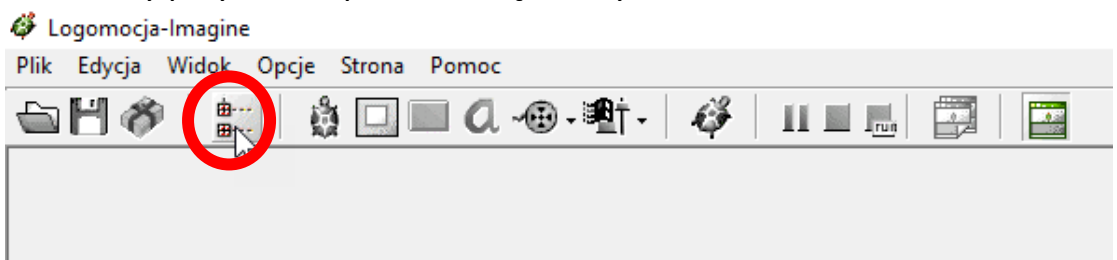
1. Polecenia Logomocji:

Polecenie	Skrót polecenia	Opis
naprzód <i>liczba kroków</i>	np <i>liczba kroków</i>	Przesuwa żółwia do przodu o podaną liczbę kroków.
lewo <i>kąt</i>	lw <i>kąt</i>	Obraca żółwia w lewo o podany kąt.
pravo <i>kąt</i>	pw <i>kąt</i>	Obraca żółwia w prawo o podany kąt.
podnieś	pod	Podnosi pisak żółwia (żółw nie będzie zostawiał śladów przy poruszaniu się).
opuść	opu	Opuszcza pisak żółwia.
schowajMnie	sż	Ukrywa żółwia.
pokażMnie	pż	Pokazuje żółwia.
powtórz <i>liczba powtórzeń</i> <i>[lista poleceń]</i>		Powtarza listę poleceń podaną liczbę razy.
koło <i>średnica</i>		Rysuje koło o podanej średnicy. Środek koła jest w miejscu, w którym aktualnie stoi żółw.
okrąg <i>średnica</i>		Rysuje okrąg o podanej średnicy. Środek okręgu jest w miejscu, w którym aktualnie stoi żółw.
czyść	cs	Czyści ekran graficzny.
czekaj <i>liczba milisekund</i>		Zatrzymuje wykonanie programu na podaną liczbę milisekund (np. czekaj 7000 zatrzymuje wykonanie programu na 7 sekund).
ustalGrubość	ugp	Ustala grubość pisaka.
ustalKolPis	ukp	Ustala kolor pisaka.
ustalKolMal	ukm	Ustala kolor malowania.
zamaluj		Zamalowuje obszar zamknięty lub zmienia kolor linii.

2. Procedury – dodawanie:

a. Uruchamianie okna pamięci:

- i. Widok → Okno pamięci
- ii. F4 na klawiaturze
- iii. Wciskamy przycisk na pasku narzędziowym



b. Tworzenie procedury

W oknie pamięci → Element → Dodaj procedurę

3. Przykładowe procedury (na zajęciach)