

Część I: Opis lekcji (po co ta lekcja)

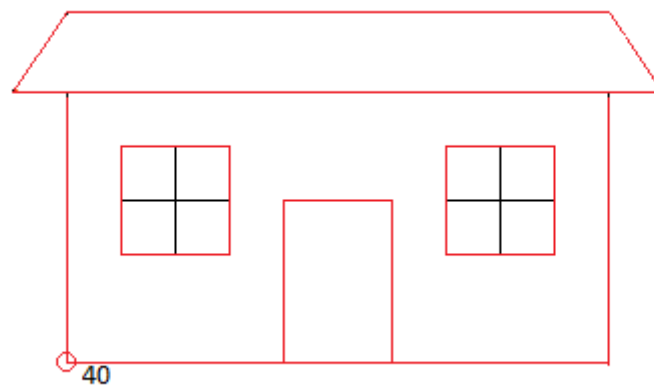
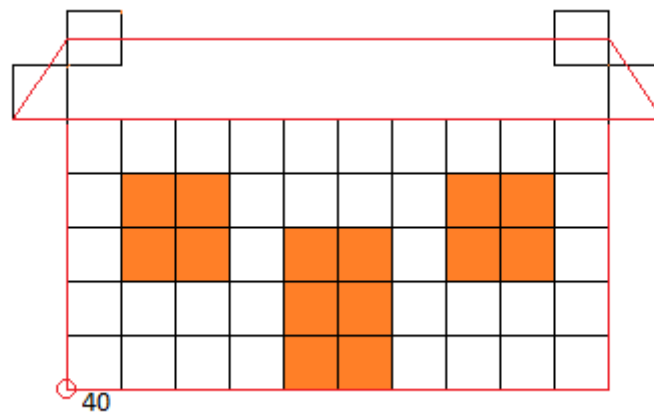
Temat lekcji: Programujemy w Logomocji – zadania.

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 posiadać:
 - a. Umiejętność uruchomienia programu Logomocja
 - b. Umiejętność algorytmicznego myślenia przy sterowaniu żółciem
 - c. Umiejętność tworzenia procedury
3. Jakiej informacji zwrotnej oczekuje nauczyciel:
 - a. Wykonanie zadania, zapisanie kodu w Notatniku i przesłanie zadania do nauczyciela
4. Informację o materiałach, z których mogą korzystać uczniowie:
 - a. Podręcznik: Informatyka dla klasy 6, wyd. MiGra
 - b. Lekcja online

Część II: Pomoce do zajęć online

Rysowanie domku bez procedur

Film



Część III: Zadanie domowe

1. Wykonaj zadanie podane przez nauczyciela na zajęciach online
2. Wyślij do nauczyciela e-mail z załącznikami o nazwie:
 - a. **Kod.txt** (plik w Notatniku powinien zawierać kod procedur)
 - b. **Logomocja.png** (plik jest zrzutem ekranu z uruchomionym programem Logomocja)
3. Adres nauczyciela: **info.jutrosin@onet.pl**
4. W temacie wiadomości wpisz:
 - a. Swoje imię i nazwisko
 - b. Klasa 6b
 - c. Projekt Logomocja
 - d. 19.05.2020
5. Termin przesłania pracy, to 29.05.2020, godzina 18.00

Powodzenia

Jacek Kubinka