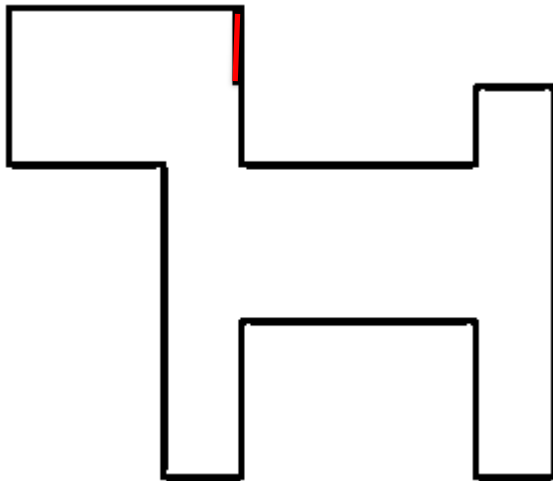


## Konspekt dodatkowych zajęć rozwijających z informatyki – koła zainteresowań przeprowadzonych w dniu 19 września 2020 r. w ramach projektu „Szkoła w działaniu”

1. Temat: Rysujemy w Pythonie
2. Czas trwania: 1x45 min
3. Cele:

Uczeń:

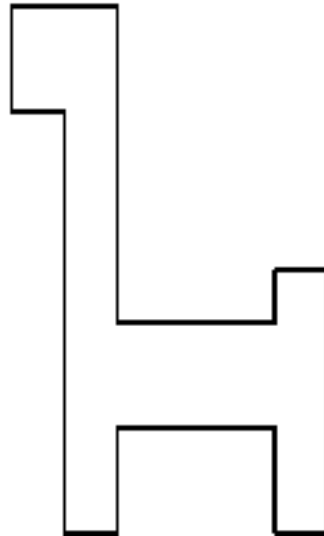
- Doskonali umiejętność analitycznego i logicznego myślenia
  - Rozwija intuicję algorytmiczną
  - Píše proste programy w grafice żółwia w Pythonie
  - Doskonali umiejętność rozwiązywania problemów i pracy w grupie
4. Środki dydaktyczne: tablica interaktywna, laptopy z programem Python, zadania do losowania, karty z podstawowymi poleceniami w grafice żółwia w Pythonie
  5. Formy/metody pracy: miniwykład połączony z pokazem, ćwiczeniowa, problemowa
  6. Przebieg zajęć:
    - Nauczyciel podaje uczniom cele zajęć, następnie prosi o uruchomienie oprogramowania Python i rozdaje uczniom karty z podstawowymi komendami.
    - Następnie prezentuje uczniom sposób poruszania się w grafice żółwia w Pythonie, tzn. jak ułożyć prosty skrypt, jak poprawnie go zapisać i sprawdzić jego działanie.
    - Uświadamia uczniom jak ważne jest odpowiednie zwymiarowanie rysunku. Pokazuje na przykładzie psa, którego wysokość musi wynosić 120. Czerwony odcinek jest odcinkiem pomocniczym który posłuży do zwymiarowania rysunku. Nauczyciel zapisuje długości poszczególnych odcinków na tablicy.



- Następnie wspólnie z uczniami (zadaje pytania) pisze skrypt, dzięki któremu powstanie rysunek psa.
- Po napisaniu skryptu i sprawdzeniu jego poprawności, nauczyciel rozdaje uczniom zadania do samodzielnego wykonania. Uczniowie losują po jednym zadaniu i piszą skrypt

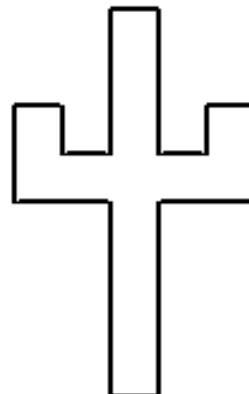
*Zadanie 1*

*Napisz skrypt, w wyniku którego powstanie rysunek żyrafy o szerokości 120.*



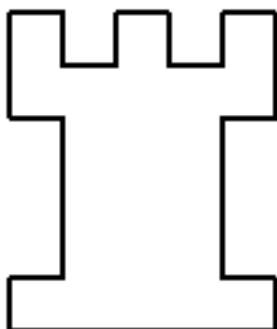
*Zadanie 2*

*Napisz skrypt, w wyniku którego powstanie rysunek kaktusa o szerokości 100.*



*Zadanie 3*

*Napisz skrypt, w wyniku którego powstanie rysunek wieży o szerokości 100.*



7. Podsumowanie zajęć:

Nauczyciel sprawdza poprawność zadań wykonanych przez uczniów.

Prosi o przypomnienie podstawowych komend (idź naprzód, idź wstecz, skreć w lewo o dany kąt, skreć w prawo o dany kąt).

*Opracowała i zajęcia według scenariusza przeprowadziła: Ewa Termena*