

SCENARIUSZ LEKCJI 21.

CO TO JEST LOGOMOCJA?

Lekcja stanowi wprowadzenie do tworzenia rysunków za pomocą grafiki żółwia w środowisku **Logomocja-Imagine**.

Wymagane oprogramowanie

- Środowisko **Logomocja-Imagine**. Wersję demo można pobrać ze strony poświęconej **Logo**, prowadzonej przez Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów pod adresem <http://logo.oeiizk.waw.pl>.
- Przeglądarka internetowa z zainstalowaną wtyczką (ang. *plug-in*) **Logomocji** do oglądania projektów zapisanych w postaci strony WWW.

Przygotowanie uczniów

Jest to pierwsza lekcja, podczas której uczniowie stykają się ze środowiskiem **Logomocja-Imagine**.

Przebieg lekcji

1. Uruchomienie środowiska **Logomocja**. Uczniowie grają w proste gry, korzystając z przycisku **Otwórz pokaz**. Na początek proponujemy dwie gry: *Żabki* i *4 kolory*.
2. Podczas gry w *Żabki* dzieci uczą się strategii sortowania liczb. Po ukończeniu pierwszej tury (poziomu) gry powinni zwiększyć liczbę żabek, używając suwaka i przycisku **Graj**.
3. Kolejna gra to *4 kolory*. Uczniowie mogą rysować myszą symetryczne wzory na ekranie, używając jednocześnie czterech kolorowych pisaków.
4. Dodatkowe gry znajdują się w serwisie **ucze.pl**, w materiałach dodatkowych do tej lekcji. Uczniowie mogą się w nie bawić podczas lekcji lub w domu (jeśli mają taką możliwość).
5. Pierwsza z nich to układanka logiczna *Pentomino*. Gracz korzysta z dwunastu różnych klocków (złożonych z pięciu przylegających do siebie kwadratów), które może obracać i przekładać na drugą stronę. Zabawa polega na wypełnianiu wybranych prostokątów klockami. Gra nie jest łatwa.
6. Kolejna gra logiczna nazywa się *Zgasz wszystkie światła*. Uczniowie klikając zapaloną lampkę, gaszą ją, a klikając zgaszoną – zapalają. Jednocześnie stan sąsiadujących lampek zmienia się na przeciwny. Gra się kończy, gdy wszystkie lampki są zgaszone. Gra nie jest łatwa.
7. Ostatnia gra to *Pary*, czyli klasyczne *Memo*. Uczniowie klikając karty, odkrywają wszystkie pary obrazków. Ta gra wydaje się być najłatwiejsza, wystarczy być spostrzegawczym.

Spodziewane osiągnięcia uczniów

Uczniowie poznają zalety środowiska **Logomocja**, w którym tworzy się gry i zabawy w języku **Logo**.

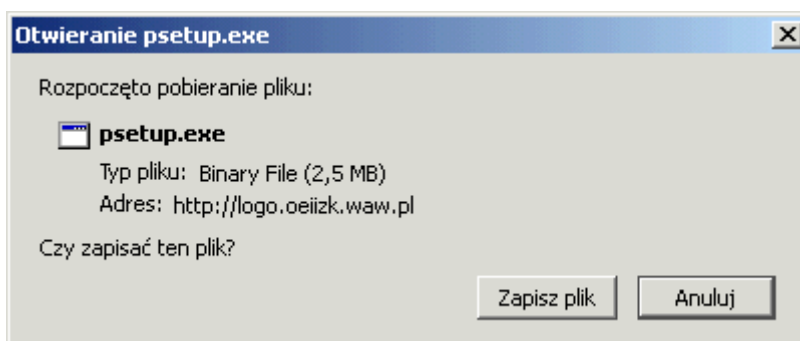
Ocenianie uczniów

Podczas tej lekcji nie oceniamy uczniów, ale bawimy się razem z nimi, korzystając z gier logicznych przygotowanych w środowisku **Logomocji**.

Wyjaśnienie problemów

Instalacja wtyczki (*plug-in*) do oglądania projektów **Logomocji** w wybranej przeglądarce stron WWW.

Należy otworzyć stronę WWW poświęconą Logo, prowadzoną przez Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów pod adresem <http://logo.oeiizk.waw.pl>. Na górze strony wybrać kategorię **Pliki demo** i kliknąć odnośnik do pobrania odpowiedniej wtyczki. Wówczas otworzy się następujące okno:



Należy kliknąć przycisk **Zapisz plik**, aby zapisać go na lokalnym komputerze i uruchomić instalację. Po jej zakończeniu wyświetli się komunikat informujący, czy instalacja przebiegła pomyślnie. Należy zamknąć przeglądarkę i uruchomić ją ponownie, aby wtyczka zaczęła działać.

Materiały dodatkowe w serwisie ucze.pl

Sekcja Pomoce/Gry

- Lekcja 21 – gra *Pentomino* – pokaz przygotowany w **Logomocji** przez autorów podręcznika (pliki: **gra_Pentomino.imp**, **Pentomino.HTM**, **pentomino.iip**).
- Lekcja 21 – gra *Zgaś wszystkie światła* – pokaz przygotowany w **Logomocji** przez autorów podręcznika (pliki: **gra_ZgaśWszystkieŚwiatła.imp**, **Światła.HTM**, **światła.iip**).
- Lekcja 21 – gra *Pary* – pokaz przygotowany w **Logomocji** przez autorów podręcznika (pliki: **gra_Pary.imp**, **Pary.HTM**, **pary.iip**).