Klasa III SP

Lekcja 21

Temat lekcji: Mapa sceny – współrzędne sceny.

Podstawa programowa: EI/1-1),2),3)/2-1),2),3)/3-1),2)/4-1)

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji (klasy I-II).

Cele:

- Poznanie pojęcia współrzędne sceny.

Efekty, uczeń:

- Potrafi określić współrzędne pola na scenie, najpierw na kartce papieru a następnie na ekranie.

Przebieg lekcji:

Uczniowie otrzymują a następnie uzupełniają współrzędne sceny wg wzoru jak na rysunku (rysunek na końcu tekstu). Nauczyciel tłumaczy i pokazuje na rysunku, że scena zbudowana jest z 15 kolumn ponumerowanych od 0 do 14, oraz z 10 wierszy ponumerowanych od 0 do 9. Współrzędne określa się podobnie jak w grze w „statki", najpierw podaje się współrzędną kolumny a potem współrzędną wiersza. Współrzędne zapisuje się w nawiasach np.: (5,3) – taki zapis oznacza, że pole znajduje się na skrzyżowaniu kolumny nr 5 i wiersza nr 3.

W uzupełnieniu współrzędnych na kartkach, nauczyciel pomaga i tłumaczy zasadę (najpierw nr kolumny po przecinku nr wiersza), uczniowie pomagają też sobie nawzajem.

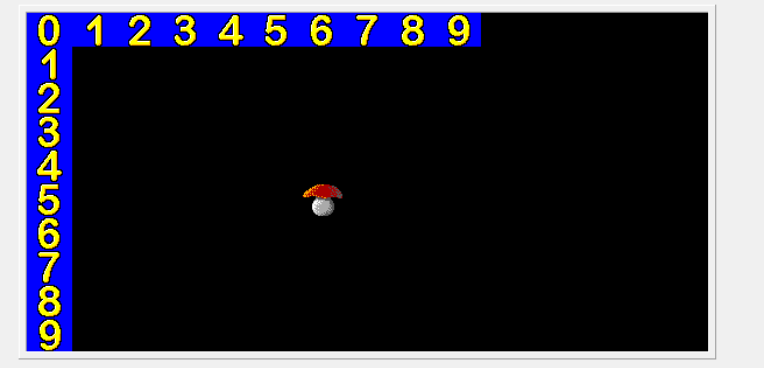
Zadanie 21

Proszę powiedzieć jakie współrzędne ma przedmiot - grzybek na scenie. Nauczyciel podaje kilka przykładowych scen i wspólnie z uczniami określa ich współrzędne, uczniowie piszą współrzędne na tablicy.

Przykładowe sceny:

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Scena 1:



Współrzedne: (6,5)

Scena 2:

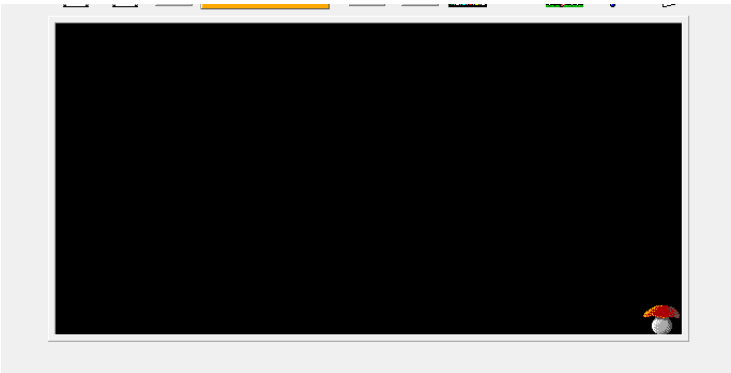
Wspólrzędne: (14,2)

Scena 3:

Współrzędne: (13,4)

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Scena 4:



Współrzędne: (14,9)

Scena 5:

Współrzędne: (3,6)

Sceny 1-5 pokazują jak określić współrzedne przedmiotu na scenie. Uczniowie wspomagają się mapą współrzędnych na kartce, którą wcześniej samodzielnie wypełnili.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Scena

MAPA WSPÓŁRZĘDNYCH SCENY (X,Y)

piksele / pola	0 (0)	39 (1)	78 (2)	117 (3)	156 (4)	195 (5)	234 (6)	273 (7)	312 (8)	351 (9)	390 (10)	429 (11)	468 (12)	507 (13)	546 (14)	585 (15) X
0 (0)	(0,0)	(1,0)	(2,0)	(3,0)	(4,0)	(5,0)	(6,0)	(7,0)	(8,0)	(9,0)	(10,0)	(11,0)	(12,0)	(13,0)	(14,0)	
29 (1)	(0,1)								(8,1)						(14,1)	
58 (2)	(0,2)								(8,2)						(14,2)	
87 (3)	(0,3)								(8,3)						(14,3)	
116 (4)	(0,4)								(8,4)						(14,4)	
145 (5)	(0,5)														(14,5)	
174 (6)	(0,6)														(14,6)	
203 (7)	(0,7)														(14,7)	
232 (8)	(0,8)														(14,8)	
261 (9)	(0,9)								(8,9)						(14,9)	
Y 290 (10)																

Y

Uzupełnij pozostałe pola sceny

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień