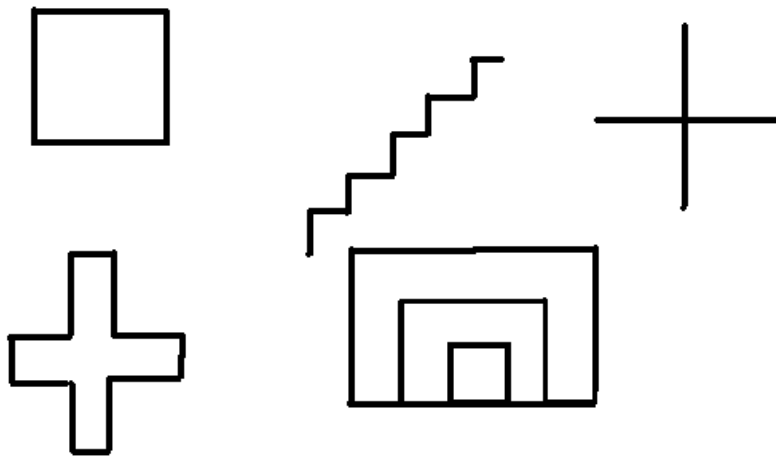


Óravázlat – Ismerkedés az Imagine Logo programmal (2 óra)

1. Mi jut eszedbe arról a szóról, hogy program? (elfoglaltság, számítógépes programok, egyéb eszközökön (telefon, mikrohullámú sütő, mosógép, stb.) található programok)
2. Képzeld el egy olyan mosógépet, amely érti az emberi szót. Milyen utasításokat adnál neki, ha ki szeretnéd mosni a ruhát?
 - Szivattyúzz vizet!
 - Adagold a mosóport!
 - Melegítsd fel a vizet és forgasd a ruhát 60 percig!
 - Szivattyúzd ki a vizet! ...
3. A program szó jelentése: utasítások meghatározott sorrendben történő végrehajtása.
4. Most én foglak benneteket programozni. Álljatok úgy, hogy mindenkinek elegendő hely jusson, és forduljatok szembe velem!
 - Lesz egy olyan utasítás, hogy „Menj előre...” Mi fog utána következni? (mennyit menjen előre)
 - Pontosán tehát úgy hangzik el az utasítás: Menj előre valahány lépést Rajta!
 - Hajtsátok végre az utasítást! Menj előre 2 lépést, rajta!
 - Ha azt szeretném, hogy hátrafelé menjetek, hogy hangzik majd az utasítás?
 - Hajtsd végre: Menj hátra 1 lépést, rajta!
 - Lesz még egy olyan utasítás, amivel meg lehet fordulni. (megmutatom egy gyereken) Ha azt mondom, „Fordulj jobbra”- felemeled a jobb kezedet, és ha elhangzik, hogy rajta, akkor a felemelt kezed felé fordulsz egy negyedfordulatot.
 - Mindenkinek: Fordulj jobbra, rajta! Fordulj balra, rajta! Fordulj balra, rajta! Fordulj jobbra, rajta!
5. Most azt játszunk, hogy lesz egy robot és egy irányító. Az a feladat, hogy a robotot el kell vezetni a megjelölt helyre utasítások segítségével. (Egy tollat helyezek el az osztály másik végébe)- Kétszer eljátszuk – többször már unalmas.
6. Most a számítógépen fogunk utasításokat adni a teknősbékának.
7. Kapcsoljuk be a számítógépeket! Az asztalon találsz 2 teknőst, kattints kétszer a zöld hátú teknősre!
8. Az ablak részei (ismétlés: címsor, menüsor, eszköztár, rajzlap, írólap) Váltás a rajzlap és az írólap között (Ablak/Rajzablak, Osztott ablak, Írólapablak)
9. Az első utasításunk az volt: Menj előre valahány lépést, rajta! Igen ám, de ez így nagyon hosszú, ezért lerövidítjük. Milyen betűvel kezdődik az előre szó? Tehát írjunk egy „e” betűt, utána szóköz következik, majd hogy mennyit menjünk előre. Nagyon kicsi számot nem érdemes beírni, mert az nem látszik, így kerek számokat szoktunk használni. Írjunk most 60-at! Rajta gomb nincs a billentyűzeten, mi lesz helyette? (enter) – leírják, csodálkoznak.
10. Mondom a következőt: „e szóköz 20 enter”. Ki tudna ilyen utasítást mondani? Mondunk egy párat, míg a teknős ki nem megy a rajzlapból. Ha elfogyott a rajzlap, a teknős körbe megy, és alul jön ki.
11. Ki tudná kitalálni, hogy lesz ez hátrafelé? (h szóköz 30 enter)
12. Most letöröljük a képernyőt. Írd be, hogy „törölkép”!
13. Most versenyezni fogunk. Ki ér el a lap tetejére leghamarabb? Szabály, hogy a teknős feje teteje épp a lapnál legyen, se ne menjen túl (lefejezzük a teknőst), de hely se maradjon a feje és a lap teteje között. Ha elrontottad, töröld le a képernyőt, és kezd előlről!

14. Egyszerre kezdünk, vigyázz, kész, rajt! Első három helyezett jutalmat kap (én matricát szoktam osztogatni – 3 matrica egy ötös) – Ezt kétszer szoktuk eljátszani, mert másodsorra az okosak már próbálják kiszámolni, hogy egy lépéssel hogy lehet rögtön a lap tetejére jutni.
15. Töröld le a képernyőt! Mi lesz a jobbra utasítás rövidítése? Írjuk: „j szóköz 90, enter”, a 90 a varázsszám, ez jelenti a negyed fordulatot. Hogy fogjuk visszafordítani a teknőst? „b szóköz 90 enter”
16. Az asztalra van elmentve nekik a labirintus játék. Betöltjük, és megrajzoljuk. Ha elrontja, kilép a programból és újra tölti. Nem használjuk a Fájl/megnyitás parancsot, mert mindig gabalyodás van belőle (rámenti, nem találja...)
17. Megvárom, míg mindenki rájön a mikéntjére, aztán csinálunk ebből is egy versenyt. Első három kap jutalmat.
18. Rajzold le a teknőssel egymás után a következő ábrákat!



19. Kattintsunk az eszköztáron az ajándécsomagra! Válasszuk a békákat, kattintsunk a OK gombra! A békákat balról jobbra növekvő sorrendben kell kirakni. Ha kiraktad, kiírja, hogy ügyes, állj meg, és várd meg a többieket!
20. A jobb felső sarokban lévő kart állítsuk úgy, hogy a 6. béka is megjelenjen! Most rakd ki 6 békával! Ha kész vagy, mindig növeld eggyel a békák számát!
21. Kattints az ajándécsomagra! Válaszd a fal játékot!
22. Itt a színes négyzeteket kell eltüntetni úgy, hogy egymás mellé rakod őket. Az első pályáról indulunk. Ha jól csinálod a feladatot, automatikusan átugrik a következő pályára. Ha nem sikerül kirakni, kattints az Újra gombra. A következő gombra kattintani tilos.