

KARTA PRACY

Temat: Logomocja – podstawowe polecenia języka Logo

Data

.....

Uczeń/uczennica Klasa

UWAGI:

- Za prawidłowo wykonane ćwiczenie uzyskujesz liczbę punktów wskazaną w kolumnie PUNKTACJA ZADANIA. Za brak odpowiedzi nie otrzymujesz punktów. Ostatnią kolumnę tabeli wypełnia nauczyciel.
- Przeczytaj uważnie polecenia i spróbuj wykonać wszystkie zadania.

Lp.	ZADANIE	ROZWIĄZANIA	Punktacja zadania	Liczba otrzymanych punktów
1	Wymień nazwy dwóch ekranów, które wchodzi w skład okna programu Logomocja.	1) 2)	1	
2	Napisz polecenie, w wyniku którego żółw narysuje linię o długości 100.	1)	1	
3	Uzupełnij zdanie.	Polecenie ukp "czerwony służy do ustalenia pisaka.	1	
4	Uzupełnij zdanie.	Wynikiem wykonania ciągu poleceń powtórz 4 [np 100 pw 90] jest rysunek figury, która nazywa się	1	
5	Podkreśl wartość kąta, o jaki należy obracać żółwia przy rysowaniu kwadratu.	1) 60° 2) 90° 3) 100°	1	
Uwagi:			Razem	
Zasady oceniania: 2 pkt. – dop 3 pkt. – dst 4 pkt. – db 5 pkt. – bdb			Stopień	