

Magdalena Bochniak

KONSPEKT LEKCJI INFORMATYKI

SZKOŁA: Szkoła Podstawowa nr 6 im. Ks. Piotra Skargi w Jarosławiu

KLASA: IVa

TREŚCI Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ: E2-PODST-INF-2.0-KLIVVI-II.1.b, E2-PODST-INF-2.0-KLIVVI-II.2, E2-PODST-INF-2.0-KLIVVI-I.2.c, E2-PODST-INF-2.0-KLIVVI-I.3

JEDNOSTKA METODYCZNA: 1 godzina lekcyjna: 45 min

TEMAT LEKCJI: Poznajemy środowisko programowania Baltie, Tryb Czarowanie.

CELE LEKCJI:

- a) Cele ogólne: zapoznanie uczniów z podstawowymi zasadami programowania w oparciu o środowisko Baltie.
- b) Cele szczegółowe:
 - Uruchamia program Baltie.
 - Buduje proste sceny w programie Baltie.
 - Potrafi zmienić tryb z budowanie na czarowanie.
 - Wie jak poruszać się czarodziejem w trybie czarowanie.
 - Potrafi zapisać scenę na dysku komputera.

FORMA ZAJĘĆ:

Krótkie wprowadzenie, przypomnienie zasad budowania sceny w Baltiem, pokaz z wykorzystaniem narzędzia udostępniania ekranu w aplikacji Microsoft Teams.

FORMA ORGANIZACJI PRACY:

Praca indywidualna uczniów.

METODY PRACY:

Objaśnienie, pokaz, praca z komputerem i środowiskiem programowania Baltie.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

Komputery z dostępem do Internetu, aplikacja Microsoft Teams, program Baltie, podręcznik „Teraz bajty – informatyka dla szkoły podstawowej klasa IV”, wydawnictwo MIGRA, autor: Grażyna Koba.

PRZEBIEG LEKCJI:

- I. **Część wstępna:** przywitanie, sprawdzenie obecności, przedstawienie celów lekcji.
- II. **Część właściwa:**

nauczyciel:

- Udostępnia ekran uczniom w aplikacji MT.
- Uruchamia program Baltie. Przypomina zasady dodawania przedmiotów z banku przedmiotów, umieszczania przedmiotów na scenie, ich kopiowania oraz usuwania ich ze sceny.
- Przełącza się w tryb Czarowanie i wyjaśnia dzieciom w jaki sposób poruszać czarodziejem oraz jak czarodziej wyczarowuje przedmioty. Zwraca uczniom uwagę na fakt, że Baltie wyczarowuje przedmioty przed sobą oraz, że po każdym umieszczeniu przedmiotu na scenie należy wydać Baltiemu polecenie zmiany położenia, ponieważ wyczarowywane przedmioty zostaną umieszczone jeden na drugim.
- Wykonuje ćw. 4 str. 57: Wyczarowujemy Baltiego lecącego na spadochronie.
- Wyjaśnia i pokazuje w jaki sposób zapisuje się scenę na dysku komputera.
- Wykonuje ćwiczenie 5 str. 57: Ucieczka z labiryntu – sterujemy czarodziejem.
- Jeszcze raz pokazuje w jaki sposób zapisać pracę na dysku komputera.

III. Część podsumowująca:

- Podsumowanie lekcji, przypomnienie najważniejszych wiadomości, odpowiadanie na pytania zadawane przez uczniów.
- Zadanie uczniom pracy domowej: ćw. 6 str. 57: Wyczarowujemy przedmioty (Pies). Zadanie zostanie umieszczone w Pracach zespołu INFORMATYKA 4A w Microsoft Teams.
- Wy tłumaczenie uczniom w jaki sposób mają odesłać pracę w aplikacji Teams.
- Pożegnanie z uczniami.