TEMAT: **Pierwsze kroki w programie Baltie - tworzenie scen.** – 1 godz.

CELE OGÓLNE:

* poznanie podstawowych zasad pracy w programie Baltie

CELE SZCZEGÓŁOWE Uczeń:

* zna interfejs programu Baltie
* wymienia poziomy w programie Baltie
* zna zasady pracy w programie Baltie – Tryb: Budowanie (umieszczenie, kopiowanie, usuwanie przedmiotów)
* tworzy scenę korzystając z banku przedmiotów
* kopiuje i usuwa przedmioty na scenie
* zapisuje scenę

METODY:

* pokaz multimedialny
* ćwiczenia z wykorzystaniem komputera

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

* zestaw komputerowy
* projektor
* program Baltie

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wprowadzająca

Podanie tematu i uświadomienie uczniom celu zajęć.

Korzystając z projektora, nauczyciel prezentuje sposób uruchamia programu Baltie.

Uczniowie uruchamiają program na swoich komputerach. Nauczyciel omawia interfejs programu. Uczniowie odszukują wskazane przez nauczyciela elementy. Nauczyciel prezentuje sposób korzystania z banku przedmiotów – umieszczania, usuwania i kopiowania przedmiotów.

Uczniowie tworzą prostą scenę, np. domek.

Nauczyciel prezentuje sposób zapisu sceny. Uczniowie zapisują stworzoną przez siebie sceną pod nazwą domek.

Faza realizacyjna

Uczniowie samodzielnie budują scenę przedstawioną przez nauczyciela.

Scena powinna zwierać drogę z zamku do domu Baltiego. Uczniowie mogą wzorować się na przykładzie pokazanym przez nauczyciela.

Faza podsumowująca

Podsumowanie wiadomości i umiejętności zdobytych na zajęciach.