TEMAT: **Animacje w programie Baltie.** – 2 godz.

CELE OGÓLNE:

* tworzenie prostych animacji

 CELE SZCZEGÓŁOWE Uczeń:

* utrwala i rozszerza wiedzę dotyczącą zasad tworzenia programów komputerowych przy użyciu programu edukacyjnego Balti
* poznaje możliwości zmiany własności czarodzieja Baltiego
* poznaje możliwości tworzenia animacji w programie Baltie, w tym definiowania animowanego przedmiotu
* kształtuje umiejętność logicznego myślenia i wyobraźni twórczej

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.

Nauczyciel przypomina właściwości Baltiego, które będą przydatne podczas tworzenia programów.

Faza realizacyjna

Nauczyciel pokazuje i omawia w jaki sposób tworzy się proste animacje w trybie Programowanie (Nowicjusz). Pokazuje, że można korzystać z możliwości powtarzania poleceń. Następnie uczniowie tworzą m.in. animację, w której zmieniają wygląd postaci i animację poruszania przedmiotem na scenie.

Nauczyciel pokazuje uczniom w jaki sposób określa się pozycję Baltiego (wiersz i kolumnę). Później uczniowie zmieniają pozycję Baltiego, ustalając współrzędne pola.

Następnie nauczyciel omawia tworzenie złożonych animacji w trybie Programowanie (Zaawansowany). Uczniowie pod kierunkiem nauczyciela analizują przykłady , w których utworzono złożone animacje. Później samodzielnie wykonują kilka początkowych ćwiczeń. Na koniec samodzielnie tworzą animację na zadany przez nauczyciela temat.

 Faza podsumowująca

Nauczyciel podsumowuje treści omawiane na zajęciach. Uczniowie mówią co sprawiło im największą trudność.