TEMAT: **Sztuczki w programie Baltie.** – 1 godz.

CELE OGÓLNE:

* poznanie sztuczek ułatwiających programowanie w programie Baltie

CELE SZCZEGÓŁOWE Uczeń:

* stosuje sztuczki ułatwiające programowanie
* tworzy program w Trybie: Programowanie: Nowicjusz
* zapisuje projekt programu

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.

Przypomnienie wiadomości na temat zasad budowania i czarowania scen w programie Baltie. Nauczyciel wyjaśnia uczniom, w jaki sposób działają programy komputerowe i co to jest kod źródłowy. Aby uczniowie lepiej zrozumieli znaczenie kodu i działanie programu można odwołać się do przepisu na dowolne ciasto. Porównać przepis na ciasto i jego wykonanie z kodem źródłowym i programem . Nauczyciel prosi uczniów o uruchomienie programu Baltie w Trybie: Czarowanie i poleca, aby uczniowie policzyli, ile kroków musi zrobić czarodziej, by znaleźć się w połowie sceny

Nauczyciel prezentuje sposób przejścia do Trybu: Programowanie: Nowicjusz i omawia interfejs okna w tym trybie. Podkreśla znaczenie paska stanu (na dole okna), w którym pojawiają się opisy wskazanej opcji. Zwraca uwagę na zmiany nazwy opcji Wyczyść scenę na Wyczyść kod źródłowy oraz nazwy elementu Scena na Panel programu. Następnie prezentuje sposób umieszczania, kopiowania i usuwania elementów w panelu programu.

Faza realizacyjna

Uczniowie tworzą swój pierwszy program w Trybie: Programowanie: Nowicjusz według instrukcji nauczyciela. Zapisują projekt.

Nauczyciel:

* wydaje uczniom polecenie, żeby w Trybie: Programowanie: Nowicjusz sprawdzili, które czynności musi wykonać czarodziej, aby na środku sceny wyczarować samochód,
* uzupełnia program tak, aby Baltie wyczarował na środku sceny samochód,
* zwraca uwagę na konieczność stosowania w kodzie polecenia końca wiersza, aby pisany program był czytelny,
* poleca uczniom napisanie programu, w którym Baltie na środku sceny wyczaruje żółty tulipan,
* prezentuje wcześniej wykonaną na potrzeby lekcji scenę
* prosi uczniów, aby napisali w Trybie: Programowanie: Nowicjusz program, którego efektem przedstawiona scena,
* prezentuje uczniom kolejną scenę,
* prosi uczniów, aby każdy z nich uzupełnił swój program, tak aby powstał podobny efekt jak na ilustracji pokazanej przez niego.

Nauczyciel:

* wraz z uczniami analizuje zjawisko powtarzalności wykonywania poleceń przez Baltiego,
* wyjaśnia znaczenie pojęcia Pętla,
* zapisuje w postaci pętli siedmiokrotne wyczarowanie trawy i zwraca uwagę na umieszczenie przed nawiasem liczby powtórzeń,

Uczniowie tworzą i zapisują nowy projekt programu. Uzupełniają go zgodnie ze wskazówkami nauczyciela. Następnie modyfikują według własnego pomysłu.

Faza podsumowująca

 Podsumowanie wiadomości i umiejętności zdobytych na zajęciach.