Klasa I SP

Lekcja 1

Temat lekcji: Stworzenie obrazka w trybie budowania – środowisko Baltie

Podstawa programowa: EI/1-1)/2-2),3)/3-1),2)/4-1)

Cele:

- Stworzenie obrazka na komputerze;
- Poznanie trybu budowania – scena i banki przedmiotów;
- Korzystanie z banków przedmiotów;
- Przenoszenie przedmiotów, kopiowanie przedmiotów, usuwanie przedmiotów;
- Zapisanie pracy w pliku przy pomocy nauczyciela.

Efekty, uczeń:

- Zna środowisko programowania Baltie – tryb budowania;
- Potrafi korzystać z banków przedmiotów i ustawiać przedmioty na scenie;
- Potrafi usuwać przedmioty ze sceny;
- Potrafi kopiować przedmioty;
- Potrafi zapisać swoją pracę w pliku przy pomocy nauczyciela.

Zadanie 1

Proszę utworzyć w trybie budowania obrazek taki, jak na poniższej ilustracji. Dokument należy zapisać pod nazwą: ***dom***

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Przebieg lekcji:

- Nauczyciel pomaga uczniom uruchomić program Baltie – tryb budowania;
- Nauczyciel pokazuje jak korzystać z banków przedmiotów i jak ustawiać przedmioty na scenie;
- Uczniowie tworzą samodzielnie obrazek na komputerze;
- Nauczyciel pokazuje jak kopiować przedmioty i jak usuwać przedmioty ze sceny oraz jak przesuwać przedmioty na scenie;
- Nauczyciel sprawdza, czy obrazki uczniów są identyczne z obrazkiem z zadania, ewentualnie wspólnie z uczniem nanosi korekty w ustawieniu przedmiotów;

Można posłużyć się dodatkowo roboczym obrazkiem jak na poniższym rysunku:

Po właściwym zlokalizowaniu wszystkich elementów rysunku należy usunąć chorągiewki.

- Nauczyciel pomaga uczniom zapisać obrazek w pliku pod nazwą: ***dom*** w folderze o nazwie np. ***Baltie_imię_ucznia*** (nauczyciel zakłada folder w wybranej przez siebie lokalizacji np. na **Pulpicie**)

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień