



Tworzemy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce”
w programie Baltie.

Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce” w programie Baltie.

Autor/autorka

Irena Przybylska

1. Etap edukacyjny i klasa

szkoła podstawowa – klasa VI

2. Przedmiot

informatyka

3. Temat zajęć

Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce” w programie Baltie.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat zgodny z podstawą programową i wynikający z rozkładu materiału w klasie VI. II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania: a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń, b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera; 2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Rozwijanie kompetencji informatycznych dzieci jest niezwykle ważnym kierunkiem edukacji. Kształtowanie tych umiejętności należy zacząć od najmłodszych lat. Nauka programowania oprócz praktycznych umiejętności kodowania, rozwija zdolności do logicznego, przyczynowo- skutkowego myślenia, wspomaga także naukę matematyki oraz innych przedmiotów ścisłych, z którymi wiele dzieci ma obecnie trudności. Wsparcie dzieci w tym obszarze edukacji przyniesie pozytywne skutki nie tylko poprzez podniesienie kompetencji z zakresu informatyki, ale także rozwinięcie kompetencje ogólne: analityczne myślenie, kreatywność, cierpliwość, wytrwałość. Myśląc o przyszłości dzieci

musimy pamiętać, że umiejętność programowania jest jedną z najbardziej pożądaných przez pracodawców kompetencji.

7. Cel ogólny zajęć

Stosujemy multimedia w środowisku programowania Baltie. Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce”.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń utrwała i rozszerza wiedzę dotyczącą zasad tworzenia programów komputerowych przy użyciu programu edukacyjnego Baltie.
2. Uczeń samodzielnie umieszcza utworzony obraz w programie.
3. Uczeń tworzy program w środowisku Baltie, zmienia postać Baltiego, stosuje animacje, ustala współrzędne pola do wyznaczenia początku i końca animacji.
4. Uczeń nagrywa i zapisuje plik dźwiękowy w środowisku Baltie, umieszcza nagrania w programie.
5. Uczeń programuje scenę z bajki według określonych poleceń.

9. Metody i formy pracy

- pogadanka
- dyskusja
- praca indywidualna przy komputerze
- samodzielna praca z podręcznikiem do informatyki
- praca zdalna poprzez udostępnianie materiałów uczniom
- interakcja z uczniami za pomocą dostępnych środków komunikacji
- gra dydaktyczna: „Połącz w pary”

10. Środki dydaktyczne

- Platforma edukacyjna szkoły Microsoft Teams
- Zintegrowana Platforma Edukacyjna
- Platforma LearningApps
- Aplikacja Forms
- Program Baltie 3 na każdym stanowisku komputerowym
- Film edukacyjny na kanale MIGRA – YouTube

11. Wymagania w zakresie technologii

- Komputer, laptop z dostępem do Internetu dla każdego ucznia
- Program Baltie zainstalowany na każdym komputerze (wersja Baltie 3)
- Platforma Microsoft Office 365

12. Przebieg zajęć

• Aktywność 1

- **Temat:** Gra dydaktyczna „Połącz w pary”
- **Czas trwania:** 10 min
- **Opis aktywności:**
 - Lekcja rozpoczyna się od dyskusji z uczniami. Uczniowie chętnie dzielą się informacjami na temat programowania w środowisku Baltie zdobytymi na zajęciach, a także z innych źródeł oraz chwalą swoimi umiejętnościami. Nauczyciel weryfikuje ich wypowiedzi i umiejętności, ewentualnie uzupełnia je i porządkuje. Wyjaśnia krótko, co to są multimedia i w jaki sposób uczniowie mają wykorzystać je do tworzenia animowanej bajki, wykorzystuje informacje ze strony ZPE - <https://zpe.gov.pl/a/slowniczek/D8rMvf9ZK>
 - Następnie nauczyciel przekazuje uczniom (czat lekcji) link do przygotowanej gry dydaktycznej: Programujemy w środowisku Baltie – „Połącz w pary” <https://learningapps.org/11292991>
 - Uczniowie indywidualnie wykonują zadanie.

• Aktywność 2

- **Temat:** Co wybrać?
- **Czas trwania:** 5 min
- **Opis aktywności:**

Głośne odczytanie wyniku gry (par poleceń z opisem) przez chętnych uczniów. Rozmowa na temat możliwych do wykorzystania w programie Baltie animacji i poleceń (refleksja, które polecenia / animacja wymagają powtórzenia).

• Aktywność 3

- **Temat:** Trochę wiedzy o rozszerzeniach plików.
- **Czas trwania:** 10 min
- **Opis aktywności:**
 - Realizację tematu nauczyciel rozpoczyna od omówienia sposobu dostosowania rozmiaru rysunku (585 pikseli w poziomie oraz 290 pikseli w pionie – takie wymiary ma scena w programie Baltie) wykonanego w programie Paint i rozszerzenia nazwy pliku (bmp), w którym ma być zapisany rysunek wykonany w programie Paint, tak aby można go było umieścić w programie Baltie. Zwraca szczególną uwagę na fakt, iż zapis w odpowiednim rozszerzeniu jest bardzo istotny dla odczytania go przez program, w tym wypadku Baltie. Wykorzystanie informacji dostępnej na ZPE - <https://zpe.gov.pl/a/zapisywanie-obrazu-w-roznych-formatach-graficznych/DEgFzh6t5>.

- Następnie nauczyciel przedstawia sposób umieszczania obrazu w programie. Uczniowie oglądają udostępniony przez n-la fragment filmu edukacyjnego pt.: Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce” <https://www.youtube.com/watch?v=T8EjXiDltzw>
- Uczniowie wykonują ćwiczenie 1 (podręcznik „Teraz bajty” kl. VI wyd. Migra), czyli zapisują rysunek w pliku w odpowiednim rozszerzeniu, a następnie umieszczają obraz w programie. W razie potrzeby, nauczyciel ponownie wyjaśnia, w jaki sposób ustalamy rozmiar obrazu i pomaga nieradzącym sobie uczniom.

• Aktywność 4

- **Temat:** Programowanie pierwszej sceny bajki, animacje, dźwięk.
- **Czas trwania:** 20 min
- **Opis aktywności:**
 - N-l pokazuje stosowanie animacji. Uczniowie oglądają ciąg dalszy filmu edukacyjnego: <https://www.youtube.com/watch?v=T8EjXiDltzw> i wykonują samodzielnie ćw. 2 i 3 (str. 46-47 podręcznika) – programują pierwszą scenę bajki i tworzą animację pływającej rybki.
 - W międzyczasie nauczyciel wyjaśnia, w jaki sposób można dodać kolejną scenę do tworzonego programu. Zwraca uwagę na zastosowanie polecenie **Wyczyść ekran** oraz sposób usunięcia przedmiotów animowanych z poprzedniej sceny.
 - *Ćwiczenie 3 – ponieważ uczniowie już korzystali z poleceń do tworzenia animacji w klasie V, to przy okazji tego ćwiczenia nauczyciel przypomina je uczniom. Informuje także, iż po umieszczeniu pierwszego wiersza poleceń animacji pływającej rybki, można skopiować dwukrotnie te polecenia i tylko zmienić odpowiednie przedmioty (Edycja/Zaznacz blok), Edycja/Kopiuj, Edycja/Wklej). Warto zwrócić uwagę uczniom na możliwości kopiowania poleceń, aby ułatwili sobie pracę.
 - Następnie uczniowie korzystając z Przykładu 2. i 3 poznają sposób nagrywania dźwięków w środowisku Baltie i umieszczania nagrania w programie. Wykonują kolejne ćwiczenie 4 (str. 49) - nagrywają i umieszczają w programie narrację do „Bajki o rybaku i rybce”. Nauczyciel sprawdza na bieżąco wykonywanie ćwiczenia, wyjaśnia i pomaga nieradzącym sobie uczniom.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Zostanie przeprowadzona ankieta z wykorzystaniem aplikacji Forms. Uczniowie mają za zadanie ocenić swoje zaangażowanie w działania na lekcji oraz stopień osiągnięcia celów

lekcji. Nauczyciel może zadać pytania, na przykład: „Czy cele lekcji zostały osiągnięte?”, „Jakie zdobyliśmy umiejętności?”.

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Zajęcia powinny być dostosowane do możliwości technicznych uczniów. Wymagany jest dostęp do Internetu oraz program Baltie dla każdego ucznia.

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej

Tak

18. Forma prowadzenia zajęć

zdalna