



Sytuacje warunkowe w środowisku Baltic

Sytuacje warunkowe w środowisku Baltie

Autor/autorka

Aneta Jabłońska

1. Etap edukacyjny i klasa

szkoła podstawowa – klasa VI

2. Przedmiot

informatyka

3. Temat zajęć

Sytuacje warunkowe w środowisku Baltie

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Wybrany temat realizuje podstawę programową 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

Wybrałam określone w scenariuszu technologie ponieważ wzbudzają one zainteresowanie uczniów, uatrakcyjniają zajęcia. Dodatkową dają możliwość zrealizowania tematu zarówno w okresie zdalnego nauczania, jaki i podczas tradycyjnego nauczania w szkole.

7. Cel ogólny zajęć

Wykorzystanie środowiska Baltie do samodzielnego projektowania, tworzenia i zapisywania programu.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń potrafi tworzyć program sterujący czarodziejem na scenie za pomocą polecenia warunkowego.
2. Uczeń doskonali umiejętność losowego umieszczania przedmiotów na scenie.
3. Uczeń doskonali umiejętności logicznego myślenia.
4. Uczeń doskonali umiejętność twórczego myślenia poprzez tworzenie własnych programów.

9. Metody i formy pracy

METODY:

1. Metody podczas lekcji (metody stosowane synchronicznie):
 - rozmowa kierowana,
 - pokaz,
 - metody eksponujące (film),
2. Metody podczas lekcji (metody stosowane asynchronicznie):
 - metoda ćwiczeń praktycznych,

FORMY:

1. Praca indywidualna
2. Praca zbiorowa

10. Środki dydaktyczne

1. Komputer
2. Google classroom
3. Google meet
4. Baltie
5. <https://app.genial.ly/>
6. Podręcznik „Informatyka dla szkoły podstawowej klasa VI” G.Koba

11. Wymagania w zakresie technologii

1. Praca synchroniczna: uczniowie pracują w domu, łączą się przez platformę Google meet. Wymagany jest komputer, telefon komórkowy ewntualnie tablet z dostępem do Internetu
2. Praca asynchroniczna: uczniowie wykorzystują materiały zamieszczone na platformie Google classroom.
3. Praca asynchroniczna: zainstalowane środowisko Baltie 3.

12. Przebieg zajęć

- **Aktywność 1**
 - **Temat:** Doświadczenie

- **Czas trwania:** 15 minut
- **Opis aktywności:**
 1. Czynności organizacyjne (sprawdzenie obecności);
 2. Przypomnienie zagadnień z poprzedniej lekcji (losowe umieszczanie elementów na scenie);
 3. Uczniowie poznają cel lekcji;
 4. Uczniowie poznają temat lekcji.
 5. Nauczyciel wyświetla uczniom film przedstawiający efekt działania programu.

https://www.dropbox.com/home?preview=2020-12-01+at+08-40-02_Trim.mp4

• Aktywność 2

- **Temat:** Refleksja
- **Czas trwania:** 10 minut
- **Opis aktywności:**

Nauczyciel prowadzi dyskusję na temat obejrzanego filmu. Zadaje uczniom następujące pytania:

1. Co zaobserwowaliście na filmie?
2. Czy za każdym razem ognisko znajdowało się w tym samym miejscu? Dlaczego tak się działo? Jakiej opcji użył programista, aby osiągnąć taki efekt?
3. Ile ognisk wyczarował Baltie? Czy za każdym razem, gdy uruchomiliśmy program Baltie wyczarował tyle samo ognisk? Jak to możliwe?
4. Co dokładnie robił Baltie po wyczarowaniu ognisk?
5. Kiedy Baltie czarował konewkę, a kiedy czarował choinkę?

• Aktywność 3

- **Temat:** Teoria
- **Czas trwania:** 10 minut
- **Opis aktywności:**

Nauczyciel uruchamia uczniom przygotowany materiał:

<https://view.genial.ly/5fc5f78f2bc71a0d1932a38a/interactive-content-sytuacje-warunkowe-w-baltie>

Uczniowie razem z avatarom nauczyciela i Baltiem spisują zasadny (algorytm) jakie muszą być uwzględnione w programie

• Aktywność 4

- **Temat:** Pragmatyzm
- **Czas trwania:** 10 minut

- **Opis aktywności:**

1. Uczniowie piszą w środowisku Balite program zilustrowany na filmie na początku lekcji. Uczniowie mogą korzystać z podręcznika str. 52,53.
2. Po wykonaniu programu wysyłają stworzony plik poprzez Google Classroom do nauczyciela.
3. Uczniowie zastanawiają się w jakim innym programie można wykorzystać sytuacje warunkowe. Na zadanie domowe Wymyślają program dla kolegi z klasy i wysyłają jego treść do nauczyciela poprzez Google classroom.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Uczniowie wypełniają ankietę:

<https://forms.gle/mDrbSPB5xCh9m8Ss8>

14. Licencja

CC0 1.0 Universal - Przekazanie do Domeny Publicznej. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej

Nie

18. Forma prowadzenia zajęć