**„PROGRAMUJEMY Z BALTIE”**

PROGRAM KÓŁKA INFORMATYCZNEGO

Adresat: uczniowie klasy III i IV

Czas trwania: II semestr roku szkolnego 2016/2017

Termin: poniedziałek na 6 i 7 godzinie lekcyjnej

Prowadzący: Hanna Masłowska

Cel główny:

Celem zajęć jest wprowadzenie uczniów w świat programowania, poznanie środowiska Baltie i rozwiązywanie z jego pomocą różnych problemów, co sprzyjać będzie rozwijaniu aktywności, kreatywności oraz algorytmicznego myślenia.

 Proponowane treści:

1. Poznajemy program Baltie:
* Instalujemy program
* Poznajemy bank przedmiotów
* Jak stworzyć scenę?
* Wstawiamy, kopiujemy i usuwamy przedmioty ze sceny
* Zapisujemy scenę, otwieramy zapisaną scenę
1. Pracujemy w programie Baltie:
* Poznajemy różne tryby pracy: Budowanie, Czarowanie, Programowanie
* Tworzymy sceny w trybie Budowanie
* Wykonujemy ćwiczenia ortograficzne z Baltie
* Wykonujemy ćwiczenia matematyczne z Baltie
* Czarujemy z Baltie zaproponowane sceny
* Wymyślamy i realizujemy własny projekt w trybie Czarowanie
* Poznajemy tryb Programowanie
* Przygotowujemy polecenia dla czarodzieja, korzystamy z możliwości powtarzania poleceń
* Tworzymy pierwsze animacje z Baltie
* Wspólnie tworzymy złożoną animację z Baltie, poprzedzamy pracę pomysłem i stworzeniem algorytmu do animacji
* Wymyślamy i realizujemy własny projekt animacji
* Prezentujemy swoje prace innym uczniom

Przewidywane efekty:

Uczniowie nabędą umiejętność projektowania i realizowania animacji według własnego projektu.

Formy i metody ewaluacji:

Ewaluacja zostanie przeprowadzona na podstawie obserwacji pracy uczniów.