Klasa I SP

Lekcja 3

Temat lekcji: Sterowanie postacią na ekranie – środowisko Baltie

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

Cele:

- Wykonywanie sekwencji czynności, poruszając się zgodnie z wcześniejszym planem;
- Poznanie trybu programowania: obszar roboczy, polecenie (instrukcja), program (kod);
- Poznanie instrukcji (poleceń):
  - idź jedno pole do przodu
  - w lewo zwrot
  - w prawo zwrot
  - ustaw szybkość
  - czekaj na naciśnięcie klawisza lub przycisku myszy
- Zapisanie pracy w pliku przy pomocy nauczyciela;

Efekty, uczeń:

- Zna tryb programowania oraz pojęcia: obszar roboczy, polecenie – instrukcja, program – kod, uruchomienie programu;
- Potrafi sterować postacią w trybie programowania;
- Zna instrukcje: idź, w lewo zwrot, w prawo zwrot, czekaj, szybkość;
- Potrafi zapisać swoją pracę w pliku przy pomocy nauczyciela;

Zadanie 3

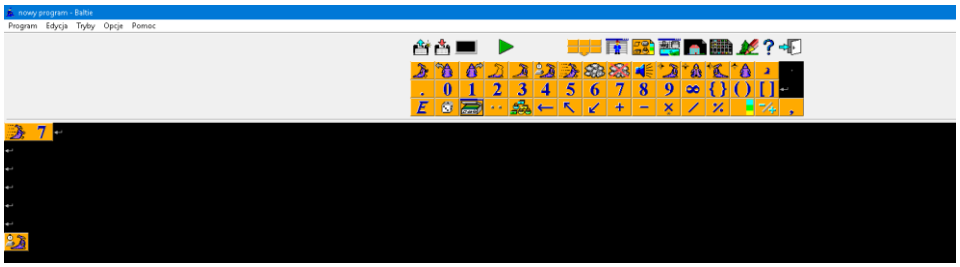
Postać (uczeń lub postać na ekranie komputera) ma przejść sześć pól /kroków do przodu, zrobić dwa razy w lewo zwrot (zwrot w tył), przejść sześć pól /kroków do przodu, zrobić dwa razy w prawo zwrot (postać stoi tam skąd wyszła).

Najpierw uczniowie wykonują zadanie w klasie na podłodze, w postaci „musztry” na żywo. Po prawidłowym wykonaniu zadania przez wszystkich uczniów dopiero przechodzimy do sterowania postacią na ekranie komputera w trybie programowania.

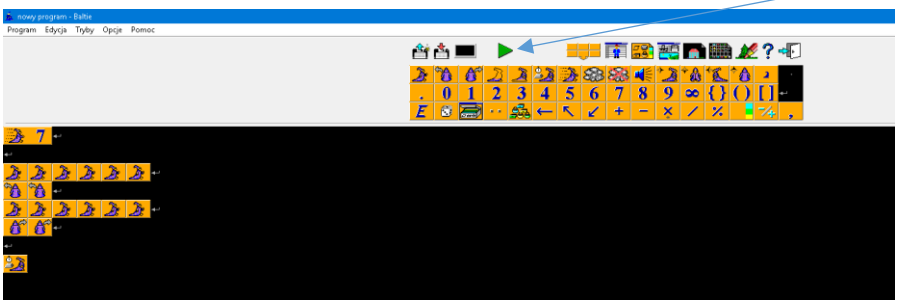
© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Przebieg lekcji:

- Uczniowie ćwiczą w klasie zwroty w lewo i zwroty w prawo;
- Uczniowie wykonują sekwencje działań jak w zadaniu (6 kroków do przodu, w lewo zwrot, w lewo zwrot, sześć kroków do przodu, w prawo zwrot, w prawo zwrot);
- Uczniowie przystępują do pracy na komputerze – włączają aplikację Baltie - tryb programowania;
- Nauczyciel objaśnia widok ekranu aplikacji oraz przygotowuje obszar roboczy do pracy (ustala prędkość i „stoper”- czekaj na naciśnięcie , oraz puste linie ;



- Uczniowie przygotowują obszar roboczy do tworzenia programu sterującego postacią;
- Nauczyciel pokazuje i objaśnia znaczenie poleceń: idź jedno pole do przodu, w lewo zwrot, w prawo zwrot, prędkość, czekaj na naciśnięcie klawisza;
- Uczniowie razem z nauczycielem tworzą program sterujący postacią i sprawdzają działanie programu po wprowadzeniu jednej lub kilku instrukcji uruchamiając go przyciskiem **uruchom**



- Uczniowie przy pomocy nauczyciela zapisują program w pliku pod nazwą: **idzie**.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień