TEMAT: **Sztuczki w programie Baltie.** – 1 godz.

CELE OGÓLNE:

* poznanie sztuczek ułatwiających programowanie w programie Baltie

CELE SZCZEGÓŁOWE Uczeń:

* stosuje sztuczki ułatwiające programowanie
* analizuje gotowy program i dodaje komentarze, które wyjaśniają działanie poszczególnych instrukcji
* zapoznaje się z możliwością stosowania procedur (pomocnika) w programie Baltie
* zapisuje projekt programu

METODY:

* pokaz multimedialny
* ćwiczenia z wykorzystaniem komputera

 ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

* zestaw komputerowy
* projektor
* program Baltie

 PRZEBIEG ZAJĘĆ

 Faza wprowadzająca

Podanie tematu i uświadomienie uczniom celu zajęć.

Nauczyciel, wspólnie z uczniami, przypomina poznane metody programowania w programie Baltie.

Faza realizacyjna

Nauczyciel przedstawia (korzystając z projektora) i omawia metody opisane w sztuczkach ułatwiających programowanie m.in.: możliwość wstawiania komentarzy lub zmiany wyglądu Baltiego. Po zapoznaniu się z każdą sztuczką uczniowie sprawdzają omawiane metody na swoich komputerach, wykonując proponowane przez nauczyciela ćwiczenia.

 Następnie uczniowie tworzą i zapisują nowy projekt programu stosując poznane sztuczki.

Faza podsumowująca

 Podsumowanie wiadomości i umiejętności zdobytych na zajęciach.