

KONSPEKT Z LEKCJI PROGRAMOWANIA - IV KW. 2021 R.

Zastosowany podczas realizacji Projektu pn.: „Wsparcie szkół podstawowych w Gminie Wizna”, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podlaskiego na lata 2014-2020.

KLASY 2-6

Program zrealizowany w IV kwartale (w miesiącach październik-grudzień 2021 r.)

Uczniowie pracowali w środowisku programistycznym Scratch. Uczniowie poznali zasadę działania tej aplikacji. Lekcje objęły takie elementy programowania w środowisku Scratch, jak:

- zmiana tła-sceny i jej wyglądu, dodawanie nowego kostiumu do obiektu-duszka
- co to jest warunek, do czego służy i jak wygląda
- sterowanie obiektem-duszką za pomocą strzałek, spacji lub innych znaków na klawiaturze oraz poznanie komend stosowanych do obracania obiektem-duszką
- komendy związane z dźwiękiem i wyglądem obiektu-duszka
- czym jest zmienna, jak ją utworzyć, do czego służy i jak wygląda

Jako urozmaicenie uczniowie poznali nowe środowisko o nazwie Baltie, czyli nowy sposób pisania programów, nowe instrukcje oraz nowe komendy w tej aplikacji.

KLASY 7-8

Program zrealizowany w IV kwartale (w miesiącach październik-grudzień 2021 r.)

Podobnie, jak w niższych klasach uczniowie pracowali w środowisku programistycznym Scratch oraz poznali zasadę działania tej aplikacji. Zakres elementów programowania był podobny do tego z klas niższych.

Dodatkowo uczniowie zapoznali się z działaniem, środowiska programistycznego Baltie oraz Microsoft Small Basic. Zakres informacji związanych z aplikacją Microsoft Small Basic objął takie elementy programowania, jak:

- co to jest obiekt, czym jest operacja i argument
- jak pisać proste programy wyświetlające tekst
- jak zmienić kolor czcionki w wyświetlanym tekście
- jak uruchomić program na komputerze

- czym są wyrażenia warunkowe „If”, „Else”, i do czego je wykorzystać