

Klasa 4

Tydzień 12-13

Temat: Multimedialne programy edukacyjne. Budowanie sceny w programie Baltie.

1. Zapisz do zeszytu temat lekcji i notatkę dla ucznia.
2. Zainstaluj program Baltie na swoim komputerze. Możesz go pobrać ze strony:
<http://www.gimpisarzowice.kolnet.eu/e-nauczanie.htm>
1. Powtórz informacje dotyczące programu Baltie z klas 1-3 korzystając z podręcznika do nauki programowania dla klas I-III szkoły podstawowej. Znajdziesz go pod adresem:
<http://www.gimpisarzowice.kolnet.eu/e-nauczanie.htm>
3. Wykonaj ćwiczenie 7.4 (podręcznik str. 152).
4. Wykonaj ćwiczenie 7.5 (podręcznik str. 154).

Notatka dla ucznia

Baltie jest środowiskiem edukacyjnym do nauki programowania i rysowania. Baltie to również główna postać tego programu - mały czarownik, który wykonując polecenia użytkownika umie wyczarowywać obrazy (przedmioty) na swojej scenie, wykonywać obliczenia i wiele innych ciekawych rzeczy.