**Scenariusz zajęć**

**Przedmiot:** edukacja informatyczna

**Klasa:** III

**Temat**: Programujemy z Baltie

**Cele** : Uczeń:

- korzysta z komputera zgodnie z ustalonymi zasadami,

- samodzielnie uruchamia wskazany program

- układa polecenia w programie Baltie,

- tworzy proste programy;

- używa podstawowych poleceń;

- zapisuje swoją pracę w odpowiednim folderze;

**Metoda pracy:**

Pokaz, praktycznych ćwiczeń

**Środki dydaktyczne:**

- monitor interaktywny

- komputer dla każdego ucznia

- pendrive

- materiały z migra.pl strefa dla ucznia

**Przebieg zajęć:**

1. Powitanie. Przedstawienie celów lekcji- nacobezu.
2. Odkrywanie przez uczniów z pomocą wskazówek nauczyciela czym się różni sterowanie czarodziejem w trybie „Czarowanie” od układania poleceń w trybie „Programowanie”.
3. Analiza przykładowego programu w trybie „Programowanie” na ekranie monitora interaktywnego.

Zapoznanie z podstawowymi wybranymi funkcjami.

1. Wspólne wykonanie przykładowego ćwiczenia na monitorze interaktywnym.
2. Wykonanie ćwiczenia 9 dostępnego w e-podręczniku na stronie migra.pl.

Uczniowie którzy poprawnie i sprawnie wykonają zadanie otrzymują zadanie dodatkowe.

Uczniowie którzy mają trudności otrzymują pomoc nauczyciela lub rówieśników.

1. Zademonstrowanie wybranych prac na ekranie interaktywnym. – przeniesienie prac za pomocą pendrive.
2. Podsumowanie zajęć.

Sprawdzenie opanowania celów oraz powtórzenie zagadnień, które sprawiają uczniom trudność.