

*Programowanie to nie gra o sumie zerowej,
nauczając kolegów niczego nie tracisz.
Uwielbiam dzielić się czym tylko mogę,
ponieważ kocham programowanie.*
John Carmack

Drogi Uczniu!

Program Baltie jest dydaktycznym środowiskiem programowania, które pozwala na tworzenie własnych programów.

W tradycyjnych środowiskach programowania tworzenie programów polega na wpisaniu tekstowych poleceń, zwanych **instrukcjami języka programowania**. Do takich języków należy m.in. Java, C/C++. Program to swoista instrukcja. Można ją porównać do przepisu na pyszne danie, czy na ciasto. Chcąc upiec sernik sięgamy po przepis, czyli po instrukcję, która krok po kroku pomoże nam wytworzyć ostateczny produkt. I tak też jest z programowaniem. Jeśli chcemy zobaczyć zamierzony efekt na ekranie, to musimy napisać program lub wykorzystać pracę innych osób, pamiętając o prawach autorskich.

Programowanie dla dzieci to świetna zabawa, ale zabawa, której efekty przydadzą mu się w dorosłym życiu. Nauka programowania to czas, który niesie wiele korzyści, np. uczy logicznego myślenia, wykształca kreatywność i umiejętność rozwiązywania problemów.

W różnych rankingach listę języków programowania dla dzieci rozpoczyna Scratch – język obiektowy. Na drugim miejscu znalazł się Python. Jest to język używany zarówno przez zawodowców jak i początkujących programistów. Na liście znajdziemy także Small Basic, Blockly oraz LEGO MINDSTORMS EV3, które to oprogramowanie umożliwia budowanie i programowanie robotów w celu ich ożywienia i sterowania nimi.

W Baltiem programy tworzymy z elementów graficznych, odpowiadającym poszczególnym instrukcjom.

01.04.2020

Temat: Programujemy z Baltiem i zastępujemy przedmioty.

WPROWADZENIE

Wiemy, że podstawowym elementem programów tworzonych w Baltiem jest scena, na której umieszczamy przedmioty. Program Baltie umożliwia trzy tryby pracy:

1. Budowanie,
2. Czarowanie,
3. Programowanie (Nowicjusz i Zaawansowany).

Pracowaliśmy w dwóch pierwszych trybach, czyli **Budowanie** i **Czarowanie**, tak więc kolej na **Programowanie**.

REALIZACJA TEMATU

1. Poniższy link pozwoli obejrzeć Ci wideolekcję ilustrującą ćwiczenie wprowadzające w tryb programowania w środowisku Baltie. **Baltie – tryb programowanie, cz1.**

<https://www.youtube.com/watch?v=Ee2FC2nBja0>

Ćwiczenie 1. *Utwórz program, w którym Baltie powita kolegów słowem CZEŚĆ i podpisze Twoim imieniem. Oba wyraz mają być zapisane w dwóch liniach.*

np.:

CZEŚĆ TU(wpisz swoje imię)

A może taki efekt, jak mój:



2. Przeczytaj uważnie temat z podręcznika (str. 58-63). Wykonaj poniższe zadania i efekt swojej pracy wyślij do mnie.
- **Ćwiczenie 7/59** (podręcznik)
 - **Zadanie 11/62** (podręcznik)

PODSUMOWANIE

Poznałeś dwa nowe polecenia **Czekaj** i **Niewidzialny**. Czy wiesz, jak ich użyć tworząc program?

PRACA DOMOWA

1. *13/63 (podręcznik) – zadanie dla chętnych
2. Odpowiedzi do ćwiczeń i zadania (zrzuty ekranu lub zdjęcie ekranu) prześlij na prośbę na adres e-mail: becherk69@gmail.com lub mms na nr telefonu podany w wiadomości.

Wykorzystane zasoby:

- ✓ <https://www.youtube.com/>
- ✓ podręcznik *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa IV*, wyd. MiGra

*Życzę siły i wytrwałości w dążeniu do celu.
Powodzenia!*

