

Edukacja informatyczna w domu

Oferta edukacyjna Wydawnictwa Migra
– poleca Elżbieta Terajewicz – doradca metodyczny

Dla kogo?

- dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej
- dla rodziców
- dla nauczycieli

Jak skorzystać z propozycji materiałów Wydawnictwa Migra?

Dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym w czasie nauki zdalnej jest nieoceniona pomoc rodziców, w zakresie:

- pobrania programu/aplikacji,
- pobrania i przygotowania plików do pracy,
- uruchomienia podręcznika online.

Czynności nauczyciela – propozycje:

- przesłać wybrane materiały rodzicom (można zaproponować wspólną zabawę/grę),
- polecić uruchomienie podręcznika online,
- wybrać zadania do wykonania dla uczniów, przysyłając wybrany plik ćwiczeniowy, gry (zestaw plików poniżej z podziałem na klasy).

Przykłady scenariuszy, [do pobrania](#)

[STREFA UCZNIWA](#) (do pobrania po kliknięciu na nazwę zasobu)

Klasa I



[Podręczniki online](#)



[Pliki ćwiczeniowe](#)



[Gry edukacyjne](#)

Klasa II



[Podręcznik online](#)



[Pliki ćwiczeniowe](#)



[Gry edukacyjne](#)



[Rysunki do kolorowania](#)

Klasa III



[Podręcznik online](#)



[Pliki ćwiczeniowe](#)



[Gry edukacyjne](#)



[Rysunki do kolorowania](#)

BALTIE - nauka programowania i zabawa dla KAŻDEGO

Baltie, [pobierz bezpłatnie](#)

BALTIE jest przeznaczony do nauki programowania i rysowania od przedszkola do matury.

Język programowania BALTIE to język w pełni graficzny (wizualny), w którym tworzy się program, przeciągając ikony.

Programowanie w Baltie, [pierwsze kroki z programem](#)

Dlaczego warto rozpocząć naukę i zabawę z czarodziejem Baltie?

1. Uczniowie w naturalny sposób uczą się posługiwać nowoczesnymi technologiami oraz oprogramowaniem, stosując je podczas pracy.
2. Tworzenie programów utrzymuje zainteresowanie ucznia programowaniem nawet wtedy, gdy dziecko jeszcze nie ma rozwiniętego abstrakcyjnego myślenia.
3. Program można stosować na wszystkich urządzeniach (komputer, tablet, komórka).
4. Tworzenie programów przygotowuje uczniów do rozwiązywania problemów i myślenia abstrakcyjnego w przyszłości.
5. Podczas tworzenia programów możemy wykorzystać treści wszystkich edukacji.

WAŻNE!

Wykorzystując program Baltie - realizujemy treści podstawy programowej:

VII. Edukacja informatyczna.

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;

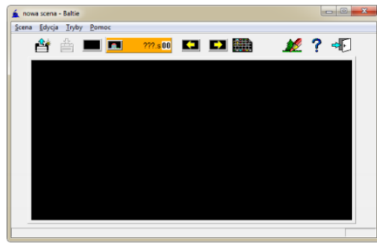
2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;

3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

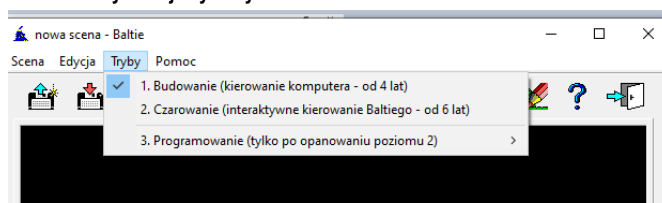
Na początek: **WIELKIE BUDOWANIE**

Budowanie w programie Baltie polega na układaniu na scenie różnych przedmiotów/elementów wybieranych z **banku przedmiotów** (numery banku: 0 – 51)

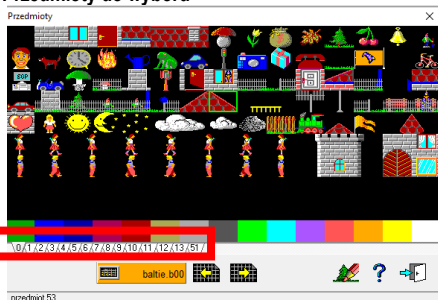
Nowa scena



Własne sceny budujemy w trybie Budowanie



Przedmioty do wyboru



Bank przedmiotów

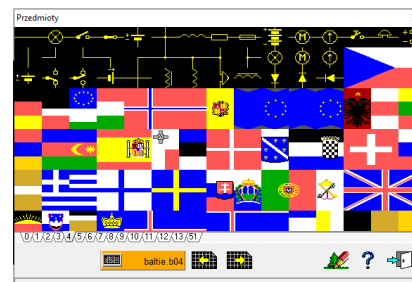
Przykładowa scena



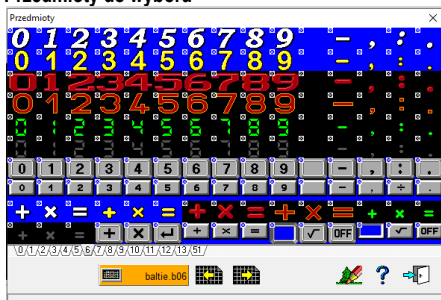
Przedmioty do wyboru



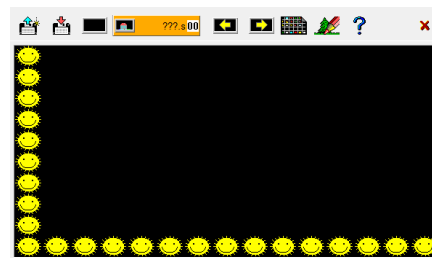
Przedmioty do wyboru



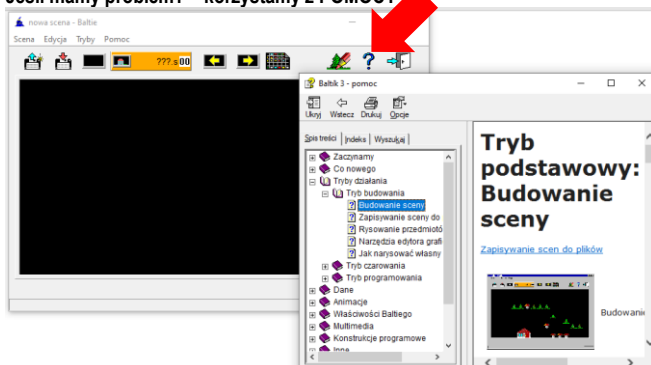
Przedmioty do wyboru



Na scenie mieści się 10 wierszy po 15 przedmiotów



Jeśli mamy problem? – korzystamy z POMOCY



Pierwsze kroki z programem Baltie to **dla dzieci super zabawa**, szczególnie jeśli poznają i wykorzystają kolejne elementy z **banków przedmiotów**.

Podczas kreatywnej pracy w programie Baltie, uczniowie:

- wykonują ćwiczenia ortograficzne,
- wykonują podstawowe działania matematyczne,
- wykorzystują przedmioty z życia codziennego (tworzą własne historyjki),
- na kolejnych etapach projektują animacje/gry.

Przykłady DOBREJ PRAKTYKI – moje doświadczenia zawodowe

Korzystanie w programie Baltie jest dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej wielką przygodą. Po uruchomieniu programu dzieci samodzielnie tworzą przeróżne historyjki – często poszukują przedmiotów, które przypominają postacie z gier. Co ważne, nie czekając na kolejne polecenia nauczyciela – samodzielnie analizują działanie programu – próbują szukać opcji do wykonania pierwszych animacji, korzystając z trybu **Czarowanie**. Pracujemy - stosując indywidualizację nauczania.

Jeśli w swojej klasie mamy uczniów, którzy przejawiają zainteresowania programistyczne i dodatkowo dzieci mają wsparcie swoich rodziców - warto zaproponować pracę zdalną, wykorzystując materiał wideo Wydawnictwa Migra!

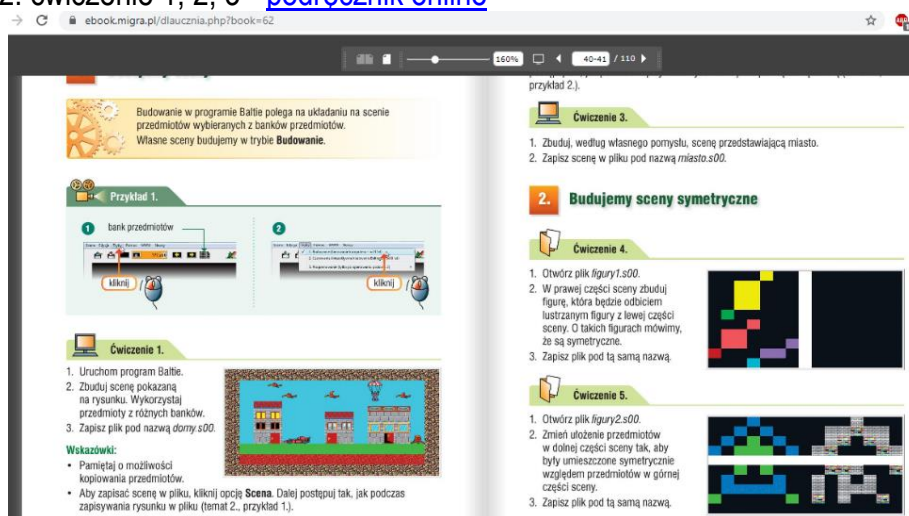
Jak to zrobić?

1. Przesyłamy rodzicom link do materiału wideo.
2. Uczeń ogląda film (samodzielnie, z rodzicami lub z rodzeństwem).
3. Rozpoczynamy pracę w programie Baltie.
 - film oglądamy, korzystając z opcji pauzy na innym komputerze/tablecie/komórce,
 - na komputerze w oparciu o zamieszczone w filmie instrukcje tworzymy pierwsze programy.

Materiały edukacyjne Wydawnictwa Migra:

- Programujemy z czarodziejem Baltie, [filmy instruktażowe YouTube](#)
- Baltie, [filmy instruktażowe](#) (po otwarciu, na dole strony)

Przykład dla kl. 2: ćwiczenie 1, 2, 3 - [podręcznik online](#)



Dlaczego polecam materiały edukacyjne Wydawnictwa Migra?

Korzystając z zasobów materiałów edukacyjnych, nauczyciel znajdzie:





- Przykładowe programy nauczania i plany wynikowe zgodne z podstawą programową, opracowane na podstawie podręczników Wydawnictwa Migra (możliwość ich edycji – modyfikacji i dostosowania do potrzeb i zainteresowań uczniów swojego oddziału);
- Konferencje metodyczne, warsztaty (materiał wideo);
- Poradniki metodyczne;
- Sprawdziany elektroniczne od klasy IV, ale można **po dostosowaniu zadań z bazy pytań**, wykorzystać w klasach młodszych;
- Multibooki (epodręczniki);
- Pliki ćwiczeniowe, w tym rysunki do kolorowania;
- Rozbudowane scenariusze lekcji;
- Filmy edukacyjne i instruktażowe;
- Gry edukacyjne.

Materiały dodatkowe - propozycje:

Wydawnictwo Migra

- Programujemy w środowisku Baltie, [scenariusze dla klas 1-3](#)
- Baltie dla nauczyciela, [przykładowe scenariusze](#)
- Materiały edukacyjne Wydawnictwa Migra, [wyszukiwarka](#)
- Materiały edukacyjne Wydawnictwa Migra, [pomoce dla nauczycieli](#)

Inne

-  Baltie 2020 – [konkursy](#)
-  Konkursy Baltie 2020 – [etap domowy](#)
-  Szkolenie Baltie on-line, [szkolenie](#)
-  Baltie - [baza wiedzy](#)

Serdecznie zapraszam do kontaktu. Pomogę, doradzę.

Elżbieta Terajewicz – nauczyciel doradca metodyczny w zakresie informatyki w szkole

E.Terajewicz@odn.zgora.pl



Elżbieta Terajewicz – ODN

poniedziałek, czwartek w godz. 18:00 - 19:00.

Powodzenia!

W niniejszym opracowaniu wykorzystano materiały edukacyjne z oferty Wydawnictwa Migra.