

*nowa
era*



Twoje mocne strony



SAMSUNG

VULCAN
RAZEM DLA LEPSZEJ OŚWIATY

PRACA Z MONITOREM DOTYKOWYM SAMSUNG

NOWAERA.PL/AKTYWNATABLICA

SEBASTIAN WASIOŁKA



Twoje mocne strony

GRY EDUKACYJNE SPRZYJAJĄCE NAUCE KODOWANIA

INFORMATYKA KLASA 2

SEBASTIAN WASIOŁKA

Informatyka – klasa 2



nowa
era



1 PO WAKACJACH

3 PLAN DNIA

4 KOŁOROWE ABC

7 W KRAINIE
RUDEGO KOTA

9 JESIENNE LIŚCIE

13 PIŁKARZ CZY
ASTRONOM?

14 HANIA
W HAMAKU



16 URODZINOWE
ZAPROSZENIE

20 ZGUBIONY
DLUGOPIS

23 DO ZOBACZENIA
ZA ROK

FILMOTEKA

PROGRAMOWANIE
GRY



CELE – PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ

- korzysta z płyty CD,
- gra w gry związane z programowaniem,
- tworzy kod sterujący obiektem na ekranie.

CZYNNOŚCI PRZED LEKCJĄ

Nauczyciel:

- podłącza zestaw: laptop + monitor interaktywny (kabel HDMI oraz USB),
- na laptopie uruchamia oprogramowanie MagicIWB I2,
- przechodzi w tryb pulpitu,
- **kolejne czynności będą wykonywane na monitorze interaktywnym.**

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Praca z monitorem:

- Nauczyciel, po przywitaniu się z dziećmi, zapowiada im szczególną lekcję – mówi, że cały czas będą grać,
- uruchamia program: „*Elementarz odkrywców. Informatyka. Klasa 2*”,
- uruchamia grę: „*Programowanie gry*”,
- następnie wybiera grę nr 2: „*Kangur*”.

Informatyka – klasa 2



The main menu features a central 3D globe of Earth with continents in various colors. Surrounding the globe are several buttons for different activities, numbered 1 through 23. The button for 'PROGRAMOWANIE GRY' (Game Programming) is highlighted with a red border. At the bottom right of the menu, there are icons for a satellite and a space station.

- 1 PO WAKACJACH
- 3 PLAN DNIA
- 4 KOŁOROWE ABC
- 7 W KRAINIE RUDEGO KOTA
- 9 JEŚIENNE LIŚCIE
- 13 PIŁKARZ CZY ASTRONOM?
- 14 HANIA W HAMAKU
- 16 URODZINOWE ZAPROSZENIE
- 20 ZGUBIONY DŁUGOPIS
- 23 DO ZOBACZENIA ZA ROK
- FILMOTEKA
- PROGRAMOWANIE GRY**



Informatyka – klasa 2



Informatyka – klasa 2

nowa
era



Czy wiesz, jak wysoko skaczą kangury? Wysokość, na jaką wzbijają się te zwierzęta, jest imponująca i może wynosić nawet trzy metry! W tej grze nauczysz kangura wykonywać skoki o różnej wysokości. Jeśli chcesz, możesz zmienić tło gry i wybrać inny strój dla kangura. Następnie wykonaj polecenia.

Etap 1. Naucz kangura skakać na wysokość 75 centymetrów.

Etap 2. Naucz kangura skakać na wysokość 35 centymetrów i 75 centymetrów.

Etap 3. Spraw, żeby kangur najpierw podskoczył na wysokość 50 centymetrów, a potem trzy razy na wysokość 35 centymetrów.

Rozpocznij
grę

URUCHOM

70 cm

60 cm

50 cm

40 cm

30 cm

20 cm

10 cm



Informatyka – klasa 2



START

PODSKOCZ NA WYSOKOŚĆ 75 CM

PODSKOCZ NA WYSOKOŚĆ CM

POWTÓRZ RAZY

URUCHOM

ETAP 1 | ETAP 2 | ETAP 3

100 cm

90 cm

80 cm

70 cm

60 cm

50 cm

40 cm

30 cm

20 cm

10 cm



Informatyka – klasa 2



nowa era

KROK ←

KROK →

KROK ↑

KROK ↓

START

URUCHOM

Elementarz odkrywców
Informatyka

Copyright © 2018 Nowa Era Sp. z o.o.

Polityka plików cookies



Twoje mocne strony

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

Sebastian Wasiołka

sebastian.wasiołka@vulcan.edu.pl

+48 692 498 151