

## Scenariusz zajęć z informatyki - klasa (IV–V–VI) Szkoły Podstawowej (II EE)

### Temat: Wprowadzenie do zmiennych cz. 4

<b>Odniesienie do programu nauczania:</b>	jednostka NN rozkładu materiału wg programu nauczania zatwierdzonego przez Dyrektora Szkoły dn. 1.09.2017
<b>Prowadzący zajęcia:</b>	NN
<b>Szkoła:</b>	NN
<b>Klasa:</b>	NN
<b>Termin:</b>	NN
<b>Czas realizacji:</b>	45 minut(1 godzina lekcyjna, jedna jednostka dydaktyczna)

#### **Cele:**

**Ogólny:** Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.

**Szczegółowy:** Zrozumienie oraz umiejętność wykorzystania zmiennych w konstrukcji algorytmów

**Konieczne umiejętności i wiadomości wstępne:** znajomość podstawowych informacji na temat konstrukcji algorytmów oraz takich pojęć jak: pętla, instrukcja warunkowa, algorytm liniowy

**Środki dydaktyczne:** Pracownia komputerów, rzutnik multimedialny, przygotowane materiały własne.

**Metody prowadzenia zajęć:** Wykład wspomagany prezentacją, dyskusja

#### **Projekt ewaluacji:**

1. **Wstępna** – brak.
2. **Bieżąca** - wystawienie ocen (plusów) "za aktywność" pozytywnie wyróżniającym się uczniom, minusów za brak aktywności.
3. **Końcowa** – brak.

#### **Struktura zajęć:**

##### **I. Część wstępna (4 min)**

1. Formalna część wstępna (obecność, podanie tematu lekcji)

##### **II. Część postępująca (38 min)**

1. Zadania ewaluacyjne

##### **III. Rekapitulacja (3 min)**

1. Podsumowanie lekcji

## Opis przebiegu lekcji

Część	Czas (min)	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Uwagi
I.1	4/4	Sprawdza obecność Podaje temat lekcji	Zapisują temat lekcji	
II.1	2/6	Tłumaczy zadania	Słuchają i pytają o niejasności	Prezentacja „Zmienne – zadania”
II.1	36/42	Nadzoruje wykonanie zadania	Rozwiązują zadania	
III.1	3/45	Podsumowuje lekcję	Słuchają i zadają pytania	

## Załączniki do konspektu

1. Prezentacja z zadaniami: *Zmienne – zadania.pptx*
2. Implementacje do zadania 1:
  - a) <https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html?lang=pl#2vfy8y>
  - b) <https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html?lang=pl#83tbqd>
3. Rozwiązanie zadania 1:
  - a) Program wypisze trzy liczby: 6, 3, 3
  - b) Program wypisze jedną liczbę: 12
4. Rozwiązanie zadania 2: <https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html?lang=pl#4bqk4x>