

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

Temat: Wprowadzenie do algorytmów cz. 2

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

Cele:

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

Szczegółowy: Wprowadzenie do sterowania elementem w wizualnym środowisku programowania.

Konieczne umiejętności i wiadomości wstępne: Uczeń rozumie pojęcie pętli i instrukcji warunkowej.

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** - zadanie domowe – etapy labiryntu powyżej zadania 6.

Struktura zajęć:

I. Część wstępna (8 min)

1. formalna część wstępna (obecność, podanie tematu lekcji).
2. sprawdzenie zadania domowego.
3. uruchomienie gry Blockly (Labirynt).

II. Część postępująca (35 min)

1. Demonstracja zadania 1, wyjaśnienie istoty zadań.
2. Samodzielne wykonanie zadań 2-5.
3. Omówienie zadania 6.
4. Próba samodzielnego wykonania zadania 6.
5. Demonstracja zadania 6, omówienie zadania 7 i 8, ze zwróceniem uwagi na podobieństwo z zadaniem 6.
6. Próba wykonania zadań 7 i 8.
7. Demonstracja rozwiązania zadania 7 i 8.

III. Rekapitulacja (2 min)

1. Podsumowanie lekcji.

Opis przebiegu lekcji

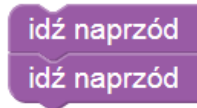
Część	Czas (min)	Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Uwagi
I.1	3/3	Sprawdza obecność Podaje temat lekcji	zapisują temat lekcji	Formalna część wstępna
I.2	3/6	Sprawdza zadanie domowe	Prezentują zapis algorytmu	
I.2	2/8	Poleca uruchomić grę Blockly – labirynt	Uruchamiają grę Blockly - labirynt	
II.1	3/11	Omawia zasady gry, zadanie 1 oraz sposób rozwiązania	Słuchają i wykonują pokazywane przez nauczyciela czynności	Prezentacja „Blockly Labirynt”
II.2	6/17	Poleca samodzielne rozwiązanie zadań 2-5 i kontroluje wykonanie	Rozwiązują samodzielnie zadania 2-5.	
II.3	2/19	Omawia zadanie 6	Słuchają	
II. 4	5/24	Poleca podjęcie próby rozwiązania zadanie 6 i kontroluje wykonanie	Rozwiązują samodzielnie zadanie 6	
II 5	6/30	Omawia sposób rozwiązania zadania 6, , zadania 7,8 i ich podobieństwo do zadania 6	Słuchają	
II.6	8/38	Poleca wykonanie zadań 7 i 8, 9 oraz kontroluje wykonanie	Próbują wykonać zadania 7 i 8, 9	
II.7	4/42	Demonstruje rozwiązanie zadań 7 i 8 i 9	Słuchają, porównują z własnymi rozwiązaniami	
III.1	3/45	Podsumowuje lekcję	Słuchają i notują	Ewaluacja końcowa

Załączniki do konspektu

1. W charakterze materiałów dydaktycznych – strona labiryntu. (<https://blockly-games.appspot.com/maze?lang=pl>)
2. Prezentacja rozwiązań poszczególnych zadań – *Blockly Labirynt.pptx*
3. Zadanie dla chętnych: Gra Blockly Ptak
Prezentacja rozwiązań: *Blockly Ptak.pptx*

Rozwiązania zadań:

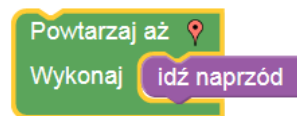
Zad.1



Zad.2



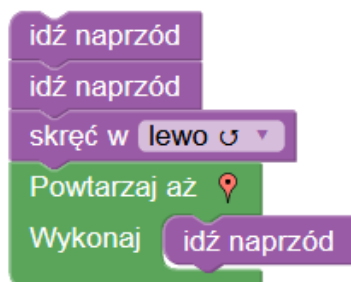
Zad. 3



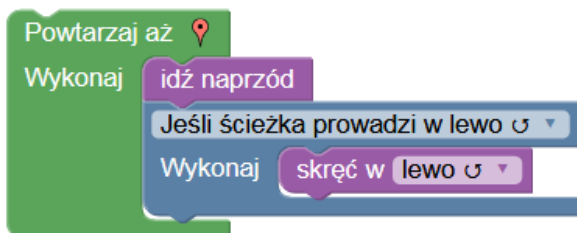
Zad. 4



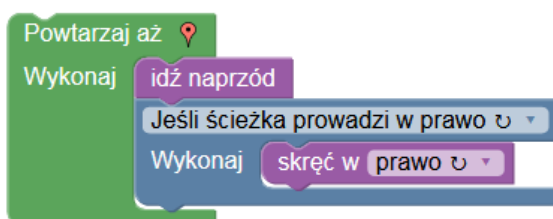
Zad. 5



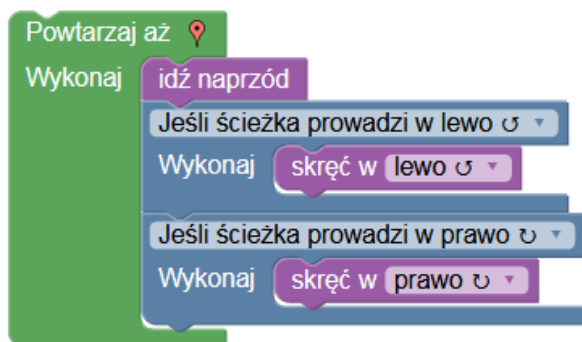
Zad. 6



Zad. 7



Zad. 8



Zad. 9

