

Scenariusz zajęć z informatyki - klasa VII Szkoły Podstawowej (II EE)

Temat: Wprowadzenie do rekurencji 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: Zrozumienie oraz umiejętność tworzenia własnych konstrukcji rekurencyjnych.

Konieczne umiejętności i wiadomości wstępne: umiejętność tworzenia własnych algorytmów i stosowania funkcji w programowaniu, znajomość pojęcia rekurencji.

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:** podsumowanie zadania.

Struktura zajęć:

I. Część wstępna (14 min)

1. formalna część wstępna (obecność, podanie tematu lekcji)
2. Sprawdzenie zadania domowego
3. Prezentacja rozwiązania zadania domowego

II. Część postępująca (26 min)

1. Zapoznanie z Grą Blockly Żółw
2. Rozwiązywanie zadań z Blockly Żółw
3. Ćwiczenie z implementacją funkcji

III. Rekapitulacja (2 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	Formalna część wstępna
I.2	5/9	Sprawdza zadanie domowe	Prezentują swoje rozwiązania (małpa)	
I.3	5/14	Pokazuje rozwiązanie zadania domowego		Prezentacja „Zadanie z małpą – rozwiązanie”
II.1	2/16	Omawia, pokazuje i poleca uruchomić Grę Blockly Żółw	Słuchają i wykonują zadanie	
II.2	20/36	Tłumaczy zadanie i poleca rozwiązanie zadań od 1 do 9 z Blockly Żółw, nadzoruje wykonanie zadania	Słuchają i wykonują ćwiczenie	Prezentacja „Blockly Żółw”
II.3	7/43	Tłumaczy zadanie i wykonuje je z uczniami	Słuchają i wykonują ćwiczenie	Prezentacja „Blockly Żółw – Funkcje”
III.1	2/45	Podsumowuje lekcję	Uczniowie notują i pytają o niejasności	

Załączniki do konspektu

1. Prezentacja rozwiązania zadania z małpą – *Zadanie z małpą – rozwiązanie.pptx*
2. Prezentacja rozwiązań z Gry Blockly Żółw – *Blockly Żółw.pptx*
3. Prezentacja zadania z funkcją z Blockly Żółw – *Blockly Żółw - Funkcje.pptx*
4. Rozwiązanie zadania z funkcją:
<https://blockly-games.appspot.com/turtle?lang=pl&level=10#fhgczk>