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

**Temat: Wprowadzenie do zmiennych cz. 3**

|  |  |
| --- | --- |
| **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 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:**

1. **Część wstępna (4 min)**
   1. Formalna część wstępna (obecność, podanie tematu lekcji)
2. **Część postępująca (38 min)**
   1. Brak
3. **Rekapitulacja (3 min)**
   1. Brak

# Opis przebiegu lekcji

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Część** | **Czas (min)** | **Czynności nauczyciela** | **Czynności ucznia** | **Uwagi** |
| I.1 | 4/4 | Sprawdza obecność  Podaje temat lekcji | zapisują temat lekcji |  |
|  |  |  |  |  |
| III.1 | 3/45 | Podsumowuje lekcję | Słuchają i zadają pytania |  |

**Załącznik do konspektu**

1. **Zadania:**
   * [**https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html?lang=pl#2vfy8y**](https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html?lang=pl#2vfy8y)
   * [**https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html?lang=pl#83tbqd**](https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/code/index.html?lang=pl#83tbqd)

**Zadanie 3**

**Napisz program, obliczający pole prostokąta. Program powinien wczytać wartości dwóch zmiennych a i b, które są długościami boków prostokąta, a następnie wypisać pole prostokąta.**