Proiect de lecție

Data: 20.1.2023

Clasa: a XI-a

Disciplina: Informatică

Subiectul lecției: Structuri Repetitive

Unitate de învățare: Structuri Repetitive cu test inițial

Competențe specifice:

CS1 Analizarea unei probleme în scopul identificării datelor necesare și alegerea modalităților adecvate de structurare a datelor care intervin într-o problema;

CS2 Transpunerea unei probleme din limbaj natural în limbaj de structuri repeititve, folosind corect terminologia specifică;

CS3 Descrierea unor algoritmi simpli de verificare a unor proprietăți specifice structurilor repetitive

Obiective operaționale;

O1 La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili să analizeze natura unei structuri repetitive, să înțeleagă dacă aceasta este cu test inițial și care sunt condițiile care trebuie îndeplinite în acest caz;

O2 La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili să aplice, utilizând programarea în C++, structuri repetitive cu test inițial pentru rezolvarea problemelor de parcurgere prin diverse seturi de date;

Strategia didactică:

1. Metode și procedee: expunerea, conversația, problematizarea
2. Mijloace de învățământ: calculatoare, laptop, proiector
3. Forme de organizare: individual și frontal

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Etapele lecției | Conținut | Strategia didactică | | | Evaluare |
| Metode și procedee didactice | Forma de organizare | Mijloace didactice |
| 1. Moment organizatoric | Organizarea clasei și asigurarea climatului necesar bunei desfășurării a lecției. | Conversația | Individual și frontal | Laptop | Observarea sistematică |
| 2. Captarea atenției | Elevilor li se va prezenta o scurtă descriere a istoriei structurilor repetitive cu test inițial. | Conversație | Frontal | Laptop, proiector |  |
| 3. Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor | Elevilor li se va prezenta tema lecției (Structurile repetitive cu test inițial) și obiectivele O1 și O2. | Conversație | Frontal | Laptop, proiector |  |
| 4. Reactualizarea cunoștințelor anterioare | Verificarea temei anterioare și recapitularea pe scurt a noțiunilor legate de strcuturile repetitive la modul general studiate deja. | Conversație | Frontal | Laptop, calculatoare | Observarea sistematică |
| 5. Dirijarea învățării | Elevii vor urmari prezentarea legata de structurile repetitive și vor pune întrebări dacă este nevoie. | Conversație, expunere, explicație | Frontal | Laptop, proiector | Observarea sistematică |
| 6. Obținerea performanței | Verificarea atingerii obiectivelor propuse prin rezolvarea unor probleme utilizând limbajul C++ și mediul de programare Code Blocks | Conversație, problematizare, explicație | Frontal, individual | Laptop calculatoare, proiector | Observarea sistematică |
| 7. Asigurarea feed-backului/Evaluare | Elevii vor primi un chestionar de feedback pe care să îl completeze. | Conversație | Individual | Calculatoare, laptop |  |
| 8. Încheierea lecției | Aprecierea participării elevilor la lecție. Se va răspunde la eventualele întrebări rămase. | Conversație | Frontal |  |  |