Programare Procedurală (Funcții)

Plan de lecție Clasa a XI -a

Ştefan Cobeli 2016/05/09

Timpul necesar lecției este de 3 ore (150 de minute).

1 Organizarea

1.1 Organizarea administrativă:

- Disciplina: Informatică;
- Unitatea de învățământ: Colegiul Național Gheorghe Șincai;
- Nivelul de învățământ: Clasa a XI-a;
- Sală necesară: Laborator de Informatică;
- Timpul necesar predării: 150 de minute;

1.2 Organizarea pedagogică:

- Subiectul abordat: Programarea Procedurală;
- Organizarea sălii: Elevii vor folosii calculatoarele din laborator.
- Tipul lecției: Lecție de predare.

2 Planificarea lecției

2.1 Scopul general:

- Prezentare paradigmei *Programării procedurale* și amintirea unor limbaje bazate pe această paradigmă.
- Prezentarea diferențelor dintre această paradigmă și alte paradigme de programare existente.
- Răspunderea la întrebarea: De ce este C un limbaj procedural?
- Prezentarea Sintaxei funcțiilor.
- Explicarea semnificației transmiterii parametrilor către o funcție (transferul prin valoare).
- Explicarea dezavantajelor transferului prin valoare și metode de soluționare ale unor probleme care pot apărea (transferul prin adresă).
- Prezentarea unor scurte informații despre pointeri . De ce sunt utili și ce probleme pot rezolva.

2.2 Obiective operaționale:

Elevii, după terminarea predării, ar trebui să fie capabili să recunască sintaxa unei funcții, să alcătuiască funcții simple și să cunoască importanța structurării programelor în proceduri.

2.3 Conținutul de bază:

Înțelegerea importanței structurării unui program în bucăți mici și simplu de înțeles, dar, de asemenea foarte importantă este înțelegerea sintaxei, care nu este complicată, dar este indispensabilă.

2.4 Metode și Procedee de predare:

i. Metode:

- Conversația; Manualul;
- Explicatia; Materialele de pe internet;

ii. Procedee:

- Învățarea prin descoperire; Tutoriale;
- Exercițiul; Probleme interesante.
- Activitatea independentă.

2.5 Evaluarea:

- Inițială: Se va realiza prin conversație;
- Continuă: Se va realiza prin evaluarea lucrului individual;
- Finală: Se va realiza pe baza impresiei generale creeate de către elevi.

3 Realizarea și cuprinsul lecției

3.1 Moment organizatoric: 10 minute

În cadrul acestuia se vor explica pe scurt obiectivele și vor fi menționate materialele care vor servi la buna desfășurare a predării.

3.2 Comunicarea scopului general și a obiectivelor operaționale: $5 \ minute$

Conținutul acestei secțiuni se întrepătrunde cu cel al precedentei. În plus, se mai pot preciza metodele de evaluare (e.g. rezzolvarea problemelor suplimentare).

3.3 Evaluarea inițială:

Deoarece este o lecție de predare, nu vom avea parte de o evaluare inițială. Dacă profesorul dorește să recapituleze subiecte abordate în trecut, se pate gândi la o evaluare restrânsă. Lăsăm această decizie în mâinile didactului în cauză.

3.4 Predare, Învățare și Evaluare continuă: 110 minute

În continuare vom prezenta câteva sugestii pentru teme și probleme ce ar trebui abordate pe parcursul orei.

- a. După îndeplinirea primelor trei obiective, propunem realizarea unui program simplu, fiecărui elev. Spre exemplu, calcularea sumei numerelor până la o anumită valoare sau concatenarea a două String-uri (O listă de probleme asemănătoare urmează a fi realizată).
- b. După prezentarea sintaxei funcţiilor, propunem elevilor să modifice programul realizat anterior, astfel încât cerinţa programului să fie realizată cu ajutorul unei funcţii.
- c. Realizarea unui program care interschimbă valorile dintre două variabile de tip întreg, fără funcții.
- d. Crearea unei funcții care să realizeze cerința anterioară.

3.5 Concluzii: 10 minute

Repetarea noțiunilor de $Programare\ procedurală,\ funcție,\ pointer.$ În cadrul acestei secțiui ne vom ocupa și de partea de feedback pe care elevii o vor avea la dispoziție.

3.6 Evaluarea elevilor și tema pentru acasă: 10 minute

Pe parcursul predării se vor lansa propuneri de probleme interesante și rezolvarea lor. Unele probleme vor fi propuse pentru studiu particular.

Pe parcursul întregii predări, metoda didactică preponderent folosită va fiComunicarea.