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

# Temat: Wprowadzenie do zmiennych cz. 2

Odniesienie do programu jednostka NN rozkładu materiału wg programu nauczania

nauczania: zatwierdzonego przez Dyrektora Szkoły dn. 1.09.2017

Prowadzący zajęcia: NN Szkola: 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:

#### I. Część wstępna (4 min)

1. Formalna część wstępna (obecność, podanie tematu lekcji)

# II. Część postępująca (38 min)

- 1. Opis ćwiczenia
- 2. Ćwiczenia z pudełkami

## III. Rekapitulacja (3 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	
П.1	5/9	Tłumaczy istotę działania	Słuchają i zadają pytania	Prezentacja Zmienne w pamięci - ćwiczenia
II.2	33/42	Przeprowadza wspólnie z uczniami ćwiczenia	Uczestniczą w ćwiczeniach i notują	
III.1	3/45	Podsumowuje lekcję	Słuchają i zadają pytania	

# Załączniki do konspektu

- Prezentacja ćwiczeń z modelem pamięci Zmienne w pamięci ćwiczenia.pptx
   Opis ćwiczenia Opis ćwiczenia.docx