



KONSPEKT LEKCJI Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH INFORMATYKI

w klasach II, III, IV, V, VI

Opracowały: mgr Alina Skapczyk

Czas trwania: 1 h lekcyjne

Data realizacji: od 04.12.2017 do 10.12.2017r

Computer Science
Education Week DECEMBER 4-10 2017

Cel główny: steruje obiektem na ekranie stosując proste algorytmy

Kompetencje kluczowe:

- Kompetencje informatyczne
- Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne

Temat: Kodujemy. Uczestniczymy w Godzinie Kodowania.

Treści kształcenia:

Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, w szczególności:
1) za pomocą ciągu poleceń tworzenie prostych motywów lub sterowanie obiektem na ekranie.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- Używa klocków/poleceń dostępnych w programie do tworzenia prostych programów
- Wybiera, tworzy i usuwa polecenia sterujące obiektem
- Uruchamia i zatrzymuje gotowe skrypty

Środki dydaktyczne:

- Login i hasło wcześniej założone przez nauczyciela
- Komputer z dostępem do Internetu
- Projektor

Metody nauczania:

- Pogadanka
- Ekspozujące: film instruktażowa
- Programowane: z użyciem komputera
- Praktyczne: pokaz, ćwiczenia

Formy pracy:

- Indywidualna
- Zróżnicowana

PRZEBIEG LEKCJI

1. Wprowadzenie do zajęć, omówienie celu i zasad pracy.
2. Wyjaśnienie pojęcia algorytm
3. Pokaz logowania i ćwiczeń z godziny kodowania dla lepszego zrozumienia czym jest wydawanie poleceń.
4. Uczniowie logują się do swoich kont na stronie code.org.
5. Uczniowie wybierają Studio w którym chcą pracować w ramach Godziny Kodowania.
6. Uczniowie kodują wymieniając się spostrzeżeniami związanymi z wykonywanymi zadaniami.
7. Finalnie każdy uczeń mógł uzyskać dyplom – Udziału i ukończenia podjętego działania (wybrane Studio Kodowania)