**Scenariusz lekcji informatyki**

**klasa Va**

**Temat:** Podstawy programowania - rozwiązywanie problemów.

**Data:** 31.10.2018 r.

**Prowadzący:** Rafał Starzyński

**Cele główne:**

Uczeń:

* wykorzystuje zdobyte umiejętności w programowaniu i kodowaniu

**Cele szczegółowe:**

Uczeń:

* odkodowuje napis (zaznacza wybrane punkty w tabeli) – monitor interaktywny,
* programuje Ozobota wg instrukcji,
* koduje trasę dla Lightbota do wskazanego miejsca,
* rozwiązuje krzyżówkę na monitorze interaktywnym,
* współpracuje z innymi uczniami.

**Przebieg:**

1. Wprowadzenie do tematu – praca na monitorze interaktywnym.

Uczniowie kolejno losują karteczki, na których znajdują się kody. Zaznaczają odpowiednie pola na planszy, tworząc napis SCRATCH *(załącznik 1)*

http://nowoczesnenauczanie.edu.pl/generator2.html

1. Zapisanie tematu i celów lekcji (wyświetlenie na monitorach komputerów).  *(załącznik 2)*

**Temat lekcji:** Wiosenne programowanie

 **Cele lekcji:**

* zaznaczam pola w tabeli wg kodu
* programuję Ozobota wg instrukcji
* koduję trasę dla Lightbota do wskazanego miejsca
* rozwiązuję krzyżówkę na monitorze interaktywnym
* współpracuję z innymi uczniami.
1. Zaprogramowanie Ozobota

 **zadanie**: zaprogramuj drogę Ozobota wstawiając odpowiednie kody na obrazkach

 motylka i pszczółki *(załącznik 3)*

1. Kodowanie trasy Pana Żaróweczki

**zadanie**: wyznacz trasę za pomocą strzałki, obrotów (lewo, prawo), żaróweczki (zaświeć) tak, by Lightbot pokonał drogę do wskazanej płytki. *(załącznik 4)*

1. Podsumowanie

 Uczniowie rozwiązują krzyżówkę na monitorze interaktywnym, której hasłem jest

 PROGRAMOWANIE *(załącznik 5)*

1. Ewaluacja

Czy zostały zrealizowane cele lekcji?

- Paint – 2 buźki, każdy z uczniów podchodzi do monitora interaktywnego i zaznacza „+”

 swoją ocenę *(załącznik 6)*

***załącznik 1***

Wylosujcie karteczkę z kodem, zaznaczcie odpowiednie pola na planszy i odczytajcie hasło

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A  | B  | C  | D  | E  | F  | G  | H  | I  | J  | K  | L  | M  | N  | O  | P  | Q  | R  | S  | T  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 16 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 18 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 19 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 20 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |
|  | Czerwony / Red: A1 B1 C1 A2 A3 B3 C3 C4 A5 B5 C5  |
|  | Żółty / Yellow: I8 J8 K8 I9 K9 I10 K10 I11 J11 K11 I12 K12  |
|  | Zielony / Green: F6 G6 H6 F7 H7 F8 G8 H8 F9 G9 F10 H10  |
|  | Niebieski / Blue: P14 R14 P15 R15 P16 Q16 R16 P17 R17 P18 R18  |
|  | Różowy / Pink: L10 M10 N10 M11 M12 M13 M14  |
|  | Brązowy / Brown: N12 O12 N13 N14 N15 N16 O16  |
|  | Granatowy / Navy blue: D4 E4 D5 D6 D7 D8 E8 |

*załącznik 2*

**Temat lekcji:** Wiosenne programowanie

**Cele lekcji:**

* zaznaczam pola w tabeli wg kodu
* programuję Ozobota wg instrukcji
* koduję trasę dla Lightbota do wskazanego miejsca
* rozwiązuję krzyżówkę na monitorze interaktywnym
* współpracuję z innymi uczniami.

*załącznik 3*

Zaprogramowanie Ozobota

 **zadanie**: zaprogramuj drogę Ozobota wstawiając odpowiednie

kody na obrazkach motylka i pszczółki

załącznik 4

Kodowanie trasy Pana Żaróweczki

**zadanie**: wyznacz trasę za pomocą strzałki, obrotów (lewo, prawo), żaróweczki (zaświeć) tak, by Lightbot pokonał drogę do wskazanej płytki.

***załącznik 5***

Rozwiążcie krzyżówkę na monitorze interaktywnym i odczytajcie hasło (PROGRAMOWANIE)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  1 |  |  |  |  |  |  |  |
|  2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  3 |  |  |  |  |  |  |  |
|  4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  5 |  |  |  |  |  |  |  |
|  6 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  9 |  |  |  |  |  |
|  10 |  |  |  |  |  |  |
|  11 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **Robot poruszający się po macie do kodowania**
2. **Program, w którym pojawiają się duszki**
3. **Robot odczytujący kolorowe kody**
4. **Word, Paint, Power Paint, Scratch i inne**
5. **Zestaw poleceń wykonywanych w kolejności ustawienia w Scratchu**
6. **Jest potrzebne do zalogowania się, musi być bezpieczne**
7. **Lekcja zajęć komputerowych**
8. **Pracujesz na nim na lekcjach informatyki**
9. **Program służący do pisania**
10. **W tym programie rysujesz**
11. **Jeden z obszarów w programie Scratch, na którym pojawia się duszek**
12. **Postacie w Scratchu**
13. **Zasady zachowania się w sieci**

*załącznik 6*

Czy zostały zrealizowane cele lekcji?

Na monitorze interaktywnym napisz swoją ocenę stawiając „+” pod odpowiednią buźką

