

**Prowadzący:** Dariusz Stefańczyk  
Szkoła Podstawowa  
w Kurzeszynie

## **Konspekt lekcji z informatyki w klasie IV**

**Dział programowy:** Programowanie.

### **Podstawa programowa**

#### **1. Treści nauczania:**

- Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.
- Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.

#### **2. Osiągnięcia ucznia:**

- Formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:
  - a) sterowanie obiektem na ekranie;
- W algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie problemu i celu do osiągnięcia, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.
- Projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:
  - a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,
  - b) prosty program sterujący obiektem na ekranie komputera;
- Testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów.

**Temat: Programujemy historyjki w języku Scratch – tworzymy program i powtarzamy polecenia.**

### **Cel główny lekcji:**

Utrwalenie i rozszerzenie wiedzy dotyczącej zasad tworzenia programów komputerowych przy użyciu programu edukacyjnego Scratch.

Poznanie możliwości powtarzania tych samych czynności w programie Scratch.

Kształtowanie umiejętności wykorzystania możliwości programu Scratch do tworzenia historyjek.

Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia i wyobraźni twórczej.

**Cele operacyjne:**

1. Rozwijanie zdolności logicznego myślenia.
2. Kształtowanie umiejętności rozwiązywania zadań problemowych.
3. Uświadomienie korzyści ze stosowania właściwego oprogramowania (tu programu edukacyjnego) dla własnego rozwoju.

**Cele wychowawcze:**

1. Aktywny udział w lekcji.
2. Wdrażanie właściwej postawy w czasie pracy: rzetelność i dbałość o estetykę wykonywanych ćwiczeń.
3. Rozwijanie zainteresowań uczniów.
4. Prawidłowa organizacja stanowiska pracy – zachowanie porządku, zasad bhp.
5. Zwiększanie samodzielności wykonywania ćwiczeń.

**Metody nauczania:** wykład, praktyczne działanie uczniów – wykonywanie ćwiczeń.

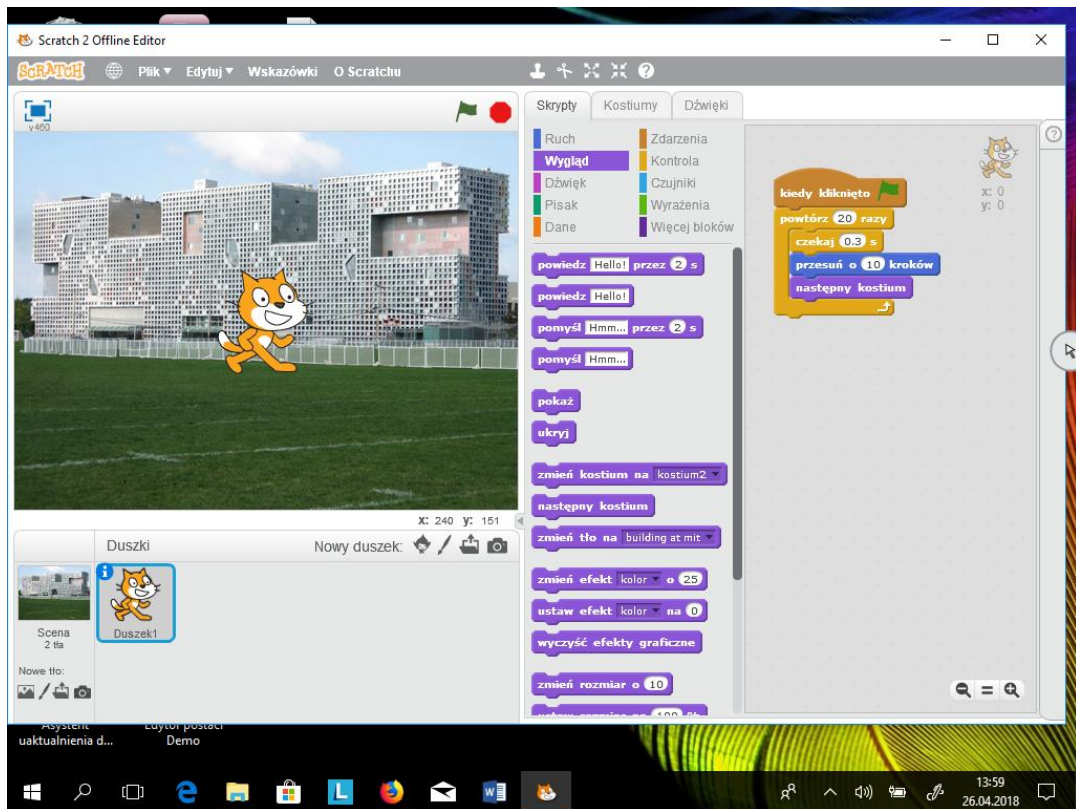
**Formy pracy:** indywidualna, zbiorowa, **ćwiczenia na tablicy interaktywnej.**

**Środki dydaktyczne:** zestaw komputerowy + projektor multimedialny  
+ tablica interaktywna Smart Notebook  
podręcznik TERAZ BAJTY Migra.

**Czas trwania:** 1 godzina lekcyjna.

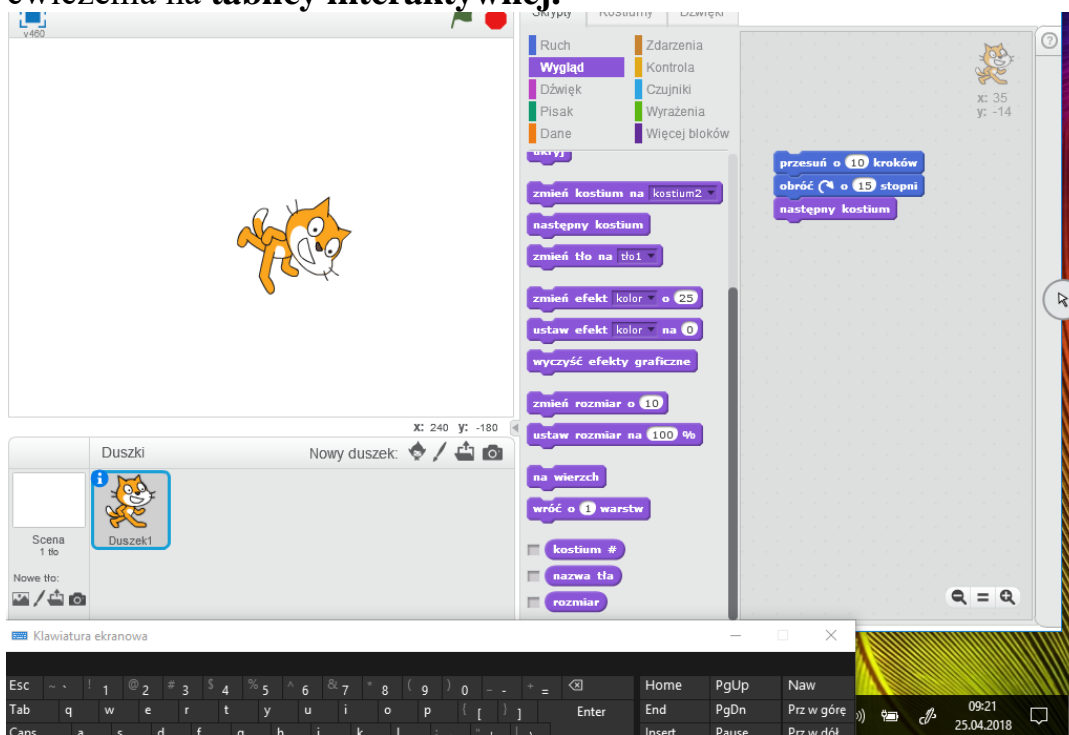
**Przebieg lekcji:****I. Wprowadzenie do zajęć**

1. Nauczyciel sprawdza obecność. Przedstawia temat lekcji, określa cele i zadania.
2. Przypomnienie z poprzednich lekcji:
  - Co to jest program komputerowy?
  - W jaki sposób tworzyliśmy programy w środowisku Baltie?
  - W jaki sposób zapisywaliśmy powtarzające się polecenia w programie Baltie? W jaki sposób określaliśmy liczbę powtórzeń?
3. Korzystając z projektora, nauczyciel omawia podstawowe zasady tworzenia programu w języku Scratch – tworzy i uruchamia prosty program.  
Przy okazji omawia ogólnie budowę okna programu (rys. 1., str. 74).

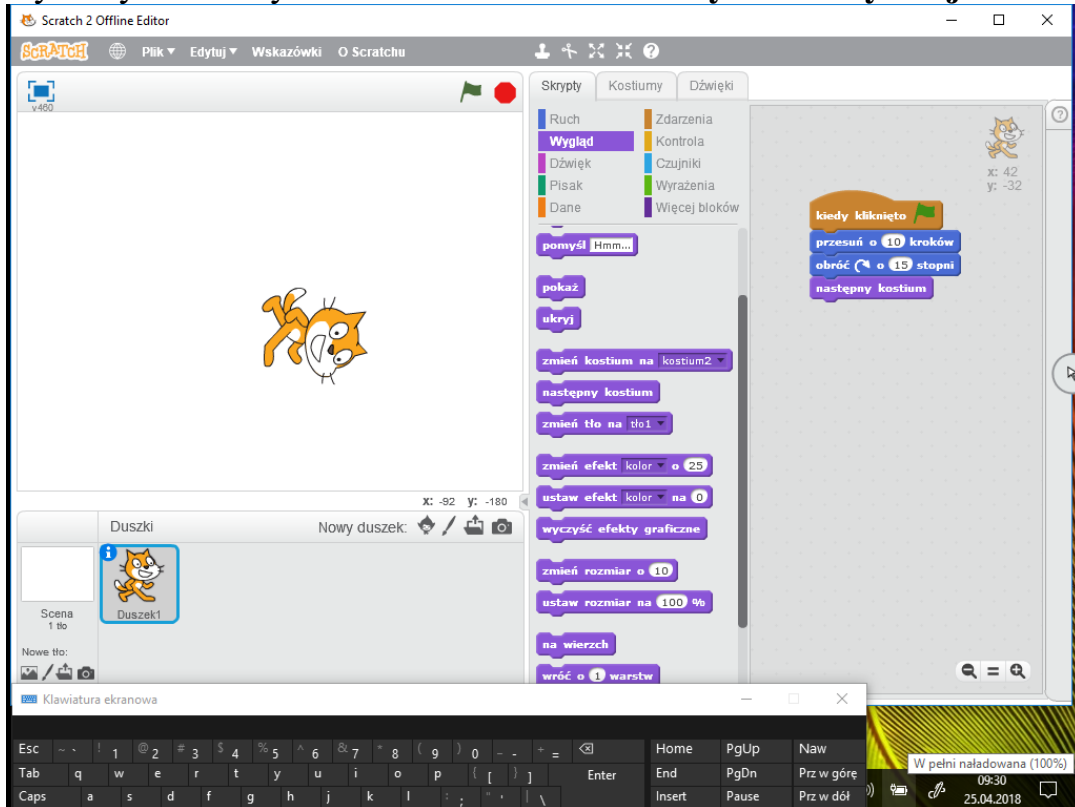


## II. Realizacja tematu zajęć :

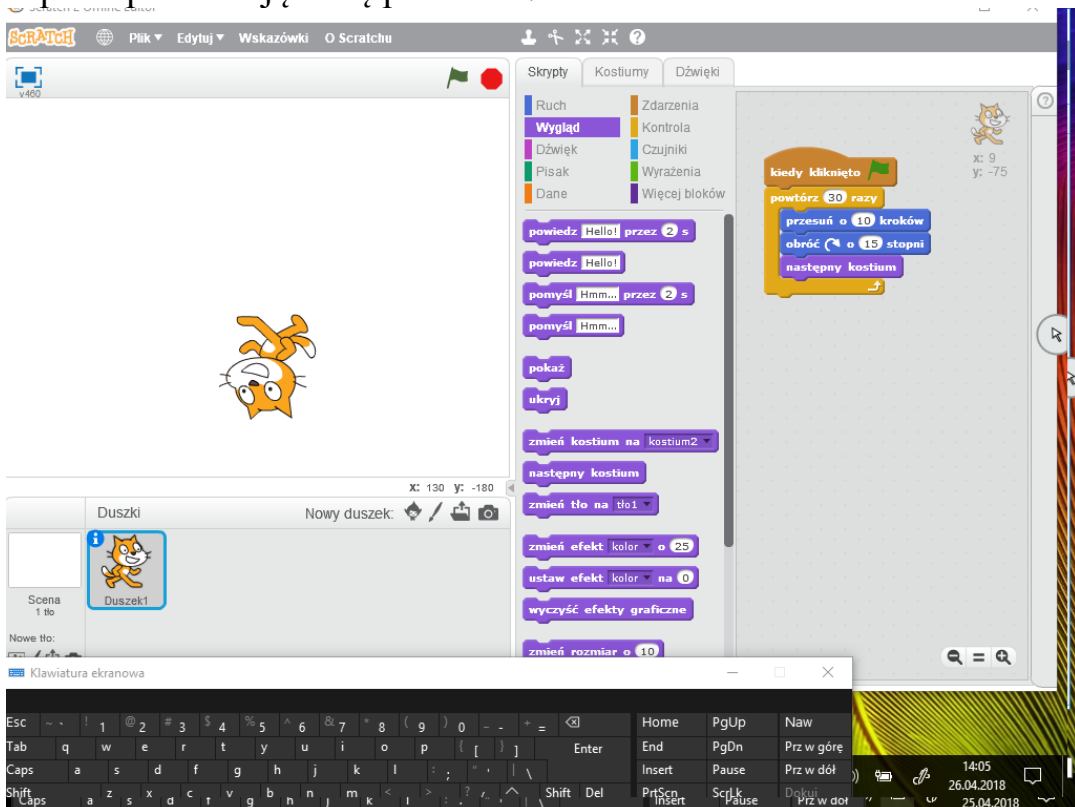
1. Uczniowie wykonują ćwiczenie 1. (str. 74). Nauczyciel sprawdza wykonywanie ćwiczenia i poleca wybranemu uczniowi wykonanie ćwiczenia na **tablicy interaktywnej**.

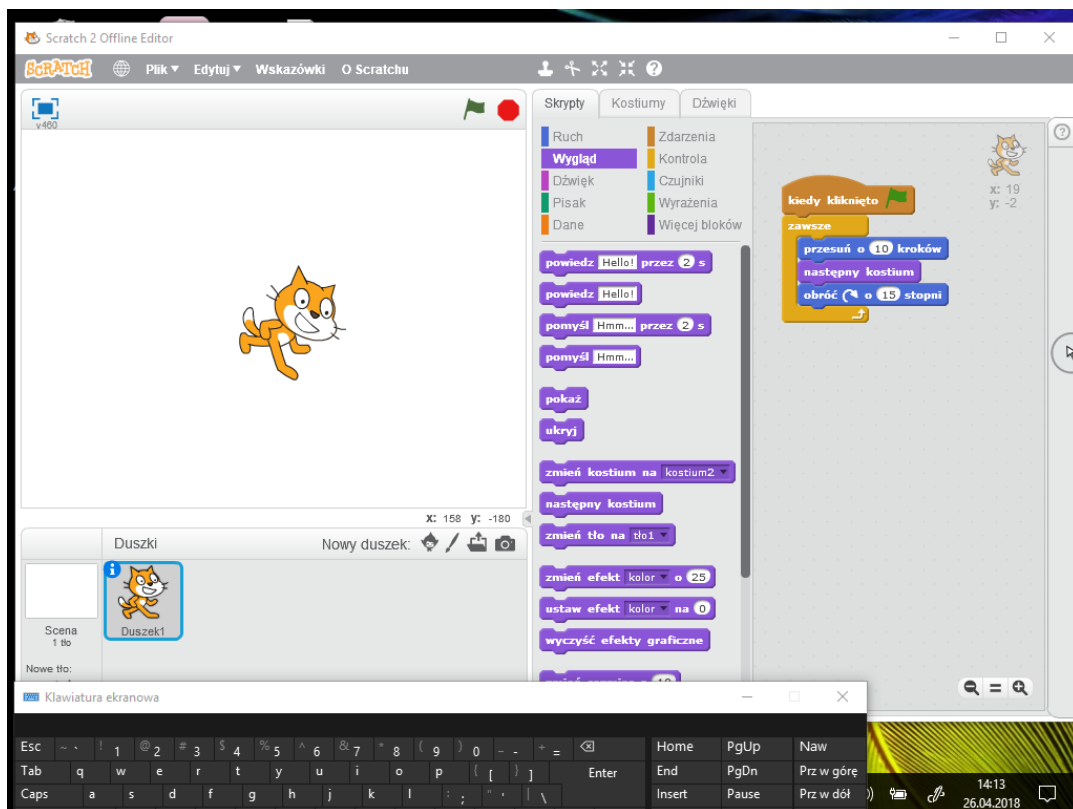


2. Uczniowie analizują przykład 1. (str. 75) i wykonują ćwiczenie 2. (str. 75), korzystając z praktycznych wskazówek przydatnych przy tworzeniu programu przedstawionych na str. 74. Nauczyciel sprawdza na bieżąco wykonywanie ćwiczenia i pomaga nieradzącym sobie uczniom. Następnie wybrany uczeń wykonanie ćwiczenia na **tablicy interaktywnej**.



3. Korzystając z projektora, nauczyciel wyjaśnia, jak w języku Scratch zapisać powtarzające się polecenia.





4. Na podstawie omówionych przez nauczyciela przykładów uczniowie wykonują ćwiczenie 3. (str. 76). Nauczyciel sprawdza na bieżąco wykonywanie ćwiczenia i pomaga nieradzącym sobie uczniom.

### III. Podsumowanie :

Rozmowa na temat umiejętności nabytych na lekcji i zdobytej wiedzy.

Praca domowa:

Przeczytanie treści tematu 7. (str. 73-76). Przygotowanie ustnej odpowiedzi na pytania 1-3 (str. 81) i wykonanie zadania 1 i 2. (str. 82).