

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZDALNYCH

Etap edukacyjny: pierwszy, klasa 3
Edukacja informatyczna

Temat: Programowanie. Zabawa kolorami.

Podstawa programowa:

-tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;

Czas:

30-35 minut

Cel ogólny:

-wdrażanie do odkrywania algorytmów

Cele operacyjne uczeń:

-potrafi samodzielnie pracować
-czyta ze zrozumieniem
-rozwiązuje zadania według określonej sekwencji

Środki wspomagające działania:

-komputer lub tablet z dostępem do Internetu
-podręcznik: „Informatyka klasa 3” z serii Kalejdoskop ucznia. WSiP.
-wirtualna mata do kodowania

Przebieg:

W zeszłym roku nauczyliśmy się programować, rysując strzałkami drogę do celu od polecenia **start** do polecenia **koniec**, po drodze wykorzystując inne polecenia. Przypomnimy je sobie.

Otwórz podręcznik na stronie 54, wskazuj i nazywaj poszczególne polecenia:
idź krok w prawo, powtórz, idź krok w górę, weź, start, idź krok w lewo, przeskocz, stop.

Przygotuj kredkę żółtą i zieloną. Pokoloruj drogę robota zgodnie z poleceniami –
podręcznik zad. 3/55

Teraz kliknij w link <https://mata.edu-sense.com/pl> i wykonaj na wirtualnej macie opisane w podręczniku na stronie 55 zadanie 4

Jestem pewna, że poradziłeś sobie świetnie.

Napisz na kartce w punktach przepis parzenia herbaty. Poproś mamę, aby przygotowała Ci napój zgodnie z Twoim przepisem.