

## POMYSŁ DOBREJ PRAKTYKI

Włodzimierz Witek/ SP 2/

Tytuł dobrej praktyki:

Programujemy ze Scratchem- zmienne w algorytmie

Przedmiot/ poziom nauczania

informatyka, klasa VII

4. Cele zapoznanie z pojęciem zmienne oraz ich zastosowanie:

- przypomnienie uczniom interfejsu oraz funkcjonalności aplikacji Scratch,
- uczeń poznaje pojęcie zmiennych i ich znaczenia praktycznego zastosowania w algorytmie
- zapoznaje się z sposobem definiowania zmiennych
- uczeń porusza się wśród programów na platformie.

5. Pomoce dydaktyczne

komputer, laptop, tablica interaktywna, program na platformie

6. Krótki opis pomysłu

Nauczyciel przedstawia z platformy program z zastosowaniem zmiennych, a następnie poprzez tablice interaktywną pokazuje narzędzia oraz sposób definiowania i wykorzystania zadeklarowanych zmiennych. Daje uczniom możliwość pracy z programem - samodzielność w wykonaniu i modyfikowaniu przykładowego programu

7. Efekty pracy (Czego uczniowie się nauczyli? Co się sprawdziło? Dlaczego warto w tym przypadku zastosować TIK?):

Na lekcji uczniowie nauczyli się definiować zmienne i praktycznie wykorzystać je w swoich samodzielnie wykonanych algorytmach. Umieszczenie ich na platformie do zaprezentowania wśród pozostałych uczestników zajęć

8. Załączniki materiały przygotowane przez nauczyciela na portalu programu scratch