

**Dobra praktyka- program rządowy Aktywna Tablica
Sieć współpracy nauczycieli**

Autor, Szkoła	Rafał Koczorowski Szkoła Podstawowa im. Powstańców Wielkopolskich w Radwankach
Przedmiot Klasa	Informatyka Klasa VII
Temat lekcji	Programowanie w języku Scratch – zmienne i obliczenia, sytuacje warunkowe.
Krótki opis <i>Napisz krótkie wprowadzenie do dobrej praktyki (1-2 zdania)</i> Np. Uczniowie po przypomnieniu zasad pisowni wyrazów z rz wykonują ćwiczenia interaktywne.	Uczniowie wykonują ćwiczenia interaktywne przypominające podstawowe elementy programu napisanego w programie Scratch. Jako powtórzenie materiału przerabianego na lekcji stosujemy zabawę w formie gry milionerzy.
Cele lekcji <i>Zapisane w języku ucznia.</i> Np. Wymienisz zasady pisowni wyrazów z rz. Zapiszesz prawidłowo 8 wyrazów z rz i wyjaśnisz pisownię.	- rozumiem, czym jest zmienna w programie, - wiem, że przypisanie zmiennej o tej samej nazwie innej wartości zastępuje poprzednią wartość; - samodzielnie wykonuję programy wymagające stosowania zmiennych i poleceń warunkowych.
Pomoce dydaktyczne Np. podręcznik, epodręcznik, słownik ortograficzny, internet, wyszukiwarka Google, słownik ortograficzny online itp.	- podręcznik, - multibook, - Internet, - program online Scratch
TIK - technologie informacyjno- komunikacyjne Podaj dokładną nazwę aplikacji, link do zasobu. Np. learningapps, quizizz	- Scratch, - https://learningapps.org/ - www.migra.pl - http://wheeldecide.com/ - https://classroomscreen.com/

<p>Krótki opis zajęć</p> <p>Napisz w kilku punktach jak przebiegały zajęcia. Podkreśl tę część zajęć, w której wykorzystano aplikację TIK - część wstępna na wprowadzenie do tematu, część właściwa poświęcona na doskonalenie umiejętności, część końcowa na podsumowanie zajęć.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Podanie tematu lekcji oraz zakresu materiału obowiązującego na zajęciach. - Powtórzenie wiadomości na zasadzie łączenia par oraz rozwiązanie krzyżówki. - Samodzielne wykonywanie zadań przez uczniów. - Prezentacja rozwiązań. - Powtórzenie materiału w formie zabawy – gra milionerzy. - Sprawdzenie osiągnięci celów.
<p>Uwagi</p> <p>Napisz, czy wybrana aplikacja pomogła osiągnąć cel edukacyjny. Na co należy zwrócić uwagę realizując zajęcia wg Twojego pomysłu.</p>	<p>Wybrane aplikacje urozmaiciły prowadzenie zajęć i w sposób ciekawy zaprezentowały przerabiany materiał na lekcji.</p>