
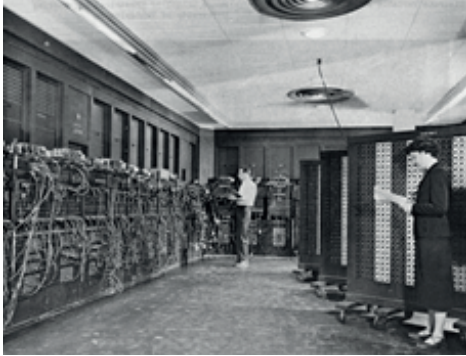


## SCENARIUSZ LEKCJI

1	temat zajęć	INFORMATYCZNA WIEŻA BABEL, CZYLI O RÓŻNYCH JĘZYKACH PROGRAMOWANIA
2	czas realizacji	45 min
3	grupa docelowa	Gimnazjum, klasa 3/ Szkoła podstawowa, klasy 4-6.
4	powiązania z tematami e-podręcznika	INFORMATYKA <a href="#">1.10.1. Projektowanie i tworzenie stron WWW</a>
5	ogólny cel kształcenia	Poznanie zarysu historycznego i znaczących dla rozwoju programowania faktów oraz poznanie podziałów języków programowania.
6	kształtowane kompetencje kluczowe	<ul style="list-style-type: none"><li>• porozumiewanie się w języku ojczystym;</li><li>• myślenie matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo – techniczne;</li><li>• informatyczne (TSI kompetencje społeczeństwa informacyjnego);</li><li>• umiejętność uczenia się.</li></ul>
7	cele szczegółowe/ operacyjne	Cele dla ucznia: <ul style="list-style-type: none"><li>• poznasz zarys historyczny i znaczących dla rozwoju programowania faktów;</li><li>• dowiesz się, jaki jest podział języków programowania.</li></ul>
8	metody/ techniki kształcenia	Metody: podająca, problemowa, treningowa.
9	formy organizacji pracy	Indywidualna, zbiorowa.



## PRZEBIEG LEKCJI

I	FAZA WPROWADZAJĄCA	Podanie tematu lekcji: Informatyczna Wieża Babel, czyli o różnych językach programowania. (audiobook wstęp).
II	FAZA REALIZACYJNA	<p>Zadania dla ucznia:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Ułóż puzzle i odpowiedź na pytanie kto jest na zdjęciu? Czym, osoba ze zdjęcia, zasłużyła się dla rozwoju informatyki?</li></ul> <p><a href="#">Puzzle</a></p> <p>Odpowiedź: <a href="#">Ada Lovelace 1838 r.</a></p>  <ul style="list-style-type: none"><li>Ułóż puzzle i odpowiedź na pytanie co jest przedstawione na zdjęciu.</li></ul> <p><a href="#">Puzzle</a></p> <p>Odpowiedź: <a href="#">komputer ENIAC</a></p>  <p>W pierwszym zadaniu chodziło o pierwszą programistkę w historii Adę Lovelace, w drugim o komputer ENIAC. Dowiedzmy się więcej na ich temat: (audiobook część I).</p> <p><b>Co to jest język programowania?</b> Pytanie do uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>co Wam przychodzi do głowy (pierwsza myśl), gdy słyszycie hasło „język programowania”? A czy wiecie co to jest język programowania? (audiobook część II).</li></ul>



**PRZEBIEG LEKCJI**

		<ul style="list-style-type: none"> <li>O czym będziemy mówić w ostatniej części lekcji? Dowiesz się układając puzzle.</li> </ul> <p><a href="#">Puzzle</a></p> <p>kod na stronę:  <code>&lt;span title="Języki programowania - online jigsaw puzzle - 30 pieces" style="display:inline-block;margin:.6em;width:160px"&gt;&lt;a href="http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;amp;pid=2fd5e23afecb" style="display:block;text-decoration:none;position:relative;width:160px;margin:0 auto .4em auto"&gt;&lt;img alt="preview" style="display:block;border:1px #000 solid;box-shadow:2px 2px 5px rgba(0,0,0,.2)" src="//im.jigsawplanet.com/?rc=img&amp;amp;pid=2fd5e23afecb&amp;amp;size=160"&gt;&lt;span style="position:absolute:right:5px;bottom:4px"&gt;&lt;span style="font:bold 16px Verdana,sans-serif;color:#fff;text-shadow:1px 1px 2px #000;vertical-align:middle"&gt;30 &lt;/span&gt;&lt;img style="border:0;vertical-align:middle" src="//www.jigsawplanet.com/img/preview/piece.png" alt="piece"&gt;&lt;/span&gt;&lt;/a&gt;&lt;a style="display:block;text-align:center;overflow:hidden" href="http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;amp;pid=2fd5e23afecb"&gt;Języki programowania&lt;/a&gt;&lt;/span&gt;</code></p> <div style="text-align: center;"> </div> <p><b>Odpowiedź:</b>          Języki programowania.</p> <p>Dowiedzmy się jaki jest ich podział. Poznajmy, które języki należą do jakiej kategorii.</p>
<b>III</b>	<b>Faza podsumowująca</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Zwrócenie uwagi uczniom na fakt, że nauka programowania uczy logicznego myślenia, wspiera kreatywność, uczy rozwiązywania problemów, ale także oswaja świat nowoczesnych technologii i uczy bardziej świadomego ich wykorzystania.</li> <li>Przedstawienie pracy domowej.</li> </ol>



ZAŁĄCZNIK

# JĘZYKI PROGRAMOWANIA

