



Temat: Struktura programu, zmienne oraz typy danych

Opis istoty zajęć: Poznanie struktury programu, pojęcia zmiennych oraz podstawowych typów danych, jakie zmienne mogą przybierać.

Autor: Piotr Fiorek

Proponowany czas realizacji: 90

Cele:

1. ogólne (zadanie/przesłanie nauczyciela dla całych zajęć):

- wdrażanie do pracy w środowisku programistycznym;
- czynnościowe kształtowanie właściwego rozumienia kluczowych pojęć infotechnicznych;
- kształtowanie nawyków związanych z pracą w środowisku programistycznym;

2. szczegółowe: uczennica/uczeń

- posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć programowania;
- posiada wiedzę dotyczącą struktury programu w języku programowania;
- kształtuje umiejętność pisania prostego programu zawierającego kilka zmiennych, skompilowania go i uruchomienia oraz eliminacji błędów;
- odczuwa satysfakcję z prawidłowo wykonanego zadania.

Materiał nauczania-uczenia się:

- prosty edytor tekstu;
- kompilator języka C np. gcc.

Metody działania:

- pisanie kodu w edytorze tekstu;
- kompilacja napisanego kodu przy użyciu kompilatora gcc;
- uruchamianie stworzonych programów i analiza ewentualnych błędów.

Wskaźniki osiągnięcia celów (efekty): uczennica/uczeń

- omawia podstawowe pojęcia programowania: zmienna, typy zmiennych;
- potrafi omówić strukturę programu w języku C;
- potrafi napisać prosty program zawierający kilka zmiennych, który się kompiluje bez błędów oraz poprawnie działa;
- potrafi obsługiwać kompilator w podstawowym zakresie;
- potrafi uruchomić program z konsoli systemu Linux.

Czynności uczniów	Działania trenera	Materiały i środki
-------------------	-------------------	--------------------





Piszą kod.	Wprowadza pojęcia, wspiera uczniów, koryguje błędy, naprowadza, motywuje.	Pojęcia: zmienna, typy zmiennych; edytor tekstu.
Kompilują kod.	Pomaga w zrozumieniu błędów kompilatora.	Kompilator języka C np. gcc.
Uruchamiają powstały program.	Pomaga przy wyjaśnianiu niepożądanych zachowań programu.	

