



Temat: Struktury i unie **Opis istoty zajęć:** Nauka tworzenia oraz praktycznego korzystania ze struktur oraz unii **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;  
 kształtuje umiejętności poprawnego wykorzystywania struktur oraz unii;  
 odczuwa satysfakcję z prawidłowo wykonanego zadania.

**Materiał nauczania-uczenia się:**

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

**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

potrafi wyjaśnić, czym są struktury, unie i dlaczego są ważne i potrzebne w programowaniu; wyjaśnia, jak się deklaruje i używa struktur i unii oraz do czego się ich używa; potrafi napisać program korzystający ze struktur jako formy porządkowania danych w programach; 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: struktury, unie; edytor tekstu
<b>Kompilują kod.</b>	<b>Pomaga w zrozumieniu błędów kompilatora.</b>	<b>Kompilator języka C np. gcc</b>
Uruchamiają powstały programu.	Pomaga przy wyjaśnianiu niepożądanych zachowań programu.	