

Mokymosi scenarijaus šablonas

Pavadinimas	Algoritmai ir programavimas
Tema	Informatika, Algoritmai ir programavimas
Klasės lygis	3kl.
Trukmė	45 min.,
Uždaviniai	Pateiks gyvenimiškus algoritmo pavyzdžius, žinos algoritmo apibrėžimą, RunMarko įveiks 6 bent lygius
Pedagoginiai metodai	Demonstravimas, aiškinimas, mokymasis žaidžiant, užduočių atlikimas
Struktūra	Temos aiškinimas.
Medžiagos/Ištekiai	Informatikos pratybos, kurtos užduotis, pateiktis, RunMarco
Išankstiniai reikalavimai	-
Veiklos ir vykdymo eiga	Algoritmo sąvokos aiškinimas, pavyzdžiai. Sąsiuvinį užsirašo sąvoką, išvardina pavyzdžius. Aiškinamės kaip vaizduojami algoritmai, atlieka užduotis pratybose ir lentoje. Pažintis su edukacinio žaidimo RunMarco veikimu. Programavimas blokeliais.
Užduočių vertinimas / Įvertinimas	Lentoje naudojant smartnotebook pieštuką, RunMarco žaidimo lygiai
Plėtra/Pritaikymas	Algoritmo sąvoką ir uždavinius galima integruoti su matematika
Papildomos pastabos	-
Priedai / Nuorodos	-