

Scenariusz zajęć lekcyjnych przygotowany w ramach programu Erasmus+ KA1 – 2018-1-PL01-KA101-049542



TEMAT LEKCJI

Tworzenie programu za pomocą narzędzia App Inventor 2

AUTOR

Marek Kowalczyk-Kudziarz

KILKA SŁÓW O SCENARIUSZU

Scenariusz przedstawia wykonanie przez uczniów prostego programu (aplikacji) za pomocą darmowego narzędzia on-line App Inventor 2.

Podstawowe informacje

<i>Przedmiot</i>	Informatyka
<i>Wiek uczniów</i>	16-17 lat
<i>Czas trwania</i>	45 minut
<i>Materiały online</i>	MIT App Inventor Explore MIT App Inventor
<i>Materiały dydaktyczne</i>	(Pomoce) Komputery stacjonarne, projektor, telefony komórkowe
<i>Cele zajęć</i>	Poznanie podstawowych zasad tworzenia programu komputerowego, projektowanie, tworzenie i testowanie programu
<i>Oczekiwane rezultaty</i>	Rozumienie, na czym polega programowanie, stworzenie programu komputerowego
<i>Rozwijane kompetencje</i>	kompetencje informatyczne, naukowo-techniczne

Przebieg zajęć

<i>Część lekcji</i>	<i>Opis</i>	<i>Czas</i>
<i>Część wstępna</i>	Przywitanie uczniów, sprawdzenie listy obecności, uruchomienie komputerów stacjonarnych, sprawdzenie działania aplikacji MIT AI2 Companion na swoich telefonach komórkowych	5 min
	Zalogowanie się na stronie: MIT App Inventor Explore MIT App Inventor	2 min

Scenariusz zajęć lekcyjnych przygotowany w ramach programu Erasmus+ KA1 – 2018-1-PL01-KA101-049542



The image displays two screenshots of the MIT App Inventor platform. The top screenshot shows the website's homepage, and the bottom screenshot shows the software's development interface.

MIT App Inventor Website Homepage:

- URL: <https://appinventor.mit.edu>
- Navigation: Create Apps!, About, Educators, News, Resources, Blogs, Give
- Header: MIT APP INVENTOR
- Main Text: "With MIT App Inventor, anyone can build apps with global impact"
- Statistics Table:

Active Users today:	Active Users this week:	Active Users this month:	Registered Users:	Countries:	Apps Built
81.5K	208.8K	481.9K	8.2M	195	34.0M
- Call to Action: "Join the MIT App Inventor Appathon for Good 2021. Click here to learn more."
- Key Features:
 - Get Started:** Follow these simple directions to build your first app! (Start Now)
 - Tutorials:** Step-by-step guides show you how to create even more apps. (Get Going)
 - Teach:** Find out about curriculum and resources for teachers. (View Materials)

MIT App Inventor Development Interface:

- Project Name: Losowa_nazwa
- Paleta (Component Palette): Interfejs użytkownika (Buttons, Selectors, Images, Labels, Lists, etc.), Układ, Media, Rysowanie i animacja, Mapy, Czujniki.
- Podgląd (Preview): Mobile phone view showing a screen with a "Wybierz" button.
- Składniki (Components): Screen1, przycisk1, etykieta1.
- Właściwości (Properties): Screen1 settings including KolorAkcentu, WyrównaniePozio, WyrównaniePionowe, NazwaAplikacji (Losowa_nazwa), KolorTła, etc.

Scenariusz zajęć lekcyjnych przygotowany w ramach programu Erasmus+ KA1 – 2018-1-PL01-KA101-049542



<p><i>Część właściwa</i></p>	<p>Podanie tematu oraz celu lekcji</p>	<p>1 min</p>
	<p>Nauczyciel zadaje pytania z przerobionego materiału z programowania, uczniowie przypominają materiał potrzebny do realizacji lekcji. Wybrani uczniowie krótko odpowiadają na zadane pytania</p>	<p>3 min</p>
	<p>Nauczyciel korzystając z projektora wykonuje pierwszą część ćwiczenia i na jego podstawie omawia etapy tworzenia programu. Nauczyciel zwraca uwagę na proces kompilacji i sposób wypisywania informacji o błędach przez kompilator. Sprawdzanie działania programu na telefonie komórkowym</p>	<p>5 min</p>
	<p>Uczniowie wykonują ćwiczenie na swoich komputerach i sprawdzają jego działanie na telefonach</p>	<p>15 min</p>
	<p>Nauczyciel na bieżąco śledzi wykonywanie ćwiczenia, koryguje ewentualne błędy i pomaga uczniom nie radzącym sobie.</p>	
	<p>Wybrany uczeń (pod okiem nauczyciela) korzystając z projektora wykonuje 2 część ćwiczenia. Pozostali uczniowie wykonują ćwiczenie.</p>	<p>10 min</p>

Scenariusz zajęć lekcyjnych przygotowany w ramach programu Erasmus+ KA1 – 2018-1-PL01-KA101-049542



	Nauczyciel poleca uczniom przeanalizowanie programu i wyjaśnia dodatkowo jakiego typu zmienne zostały wykorzystane w programie	
<i>Podsumowanie</i>	Nauczyciel podsumowuje zajęcia zadając uczniom pytania kontrolne. Wybrany uczeń prezentuje i omawia wykonanie ćwiczenia	4 min

WYKORZYSTANIE SCENARIUSZA



WIĘCEJ INFORMACJI O KURSIE:

[BUILD YOUR APP > COURSE FOR TEACHERS \(2021-22\)](#)