

Седмица: 17 Датум:		Час: 1		Тема 5: Совладување на алгоритамско размислување преку игра Наставна единица: Дигитална игра		Одделение: IV
Распоред (делови од часот)	Цели на учење	Критериуми на успех (очекувани резултати)	Активности		Ресурси (средства и материјали)	Доказ за постигнувањата
			Опис	Организациони форми		
5 мин.	Да се оспособи да ја спроведува секоја инструкција од играта правилно, а преку тоа да ги совлада концептите од програмирањето	Сите можат: да опишат изглед и правила на игра која се игра на табла.	Со учениците дискутираме за игри што ги играат со своите другарчиња. - Се бара да се именуваат игрите (не лути се човеку, стратегија, ризик и др.), - Се бара да се опише во кратки црти со што се играат (табла, човечиња, коцка, карти за упатство и др.), - Се бара да се опишат во кратки црти правилата на игра. - Барам да објаснат зошто е потребно да се почитуваат правилата на игра.	З метод на разговор	Компјутери LCD проектор Дигитална игра DigitMile	Дискусија
30 мин.		Повеќето можат: да ја стартуваат избраната дигитална игра	Во наредните неколку часови, на компјутер ќе ја играме дигиталната игра DigitMile, која се наоѓа на Интернет. - Наставникот на LCD проектор демонстрира како се прави ова: се стартува веб – прелистувач (Mozilla Firefox или сл.) и се внесува интернет - адресата на играта (http://digitmile.mk). - Учениците се поделени во парови, ги повторуваат чекорите и самостојно ја пуштаат оваа игра. Потоа го набљудуваат изгледот на првиот прозорец и доаѓаат до заклучок дека за да продолжат понатаму, треба да кликнат на копчето кое го одредува јазикот на кој ќе се игра играта. Со одбирање на соодветниот јазикот се влегува во следниот прозорец. Повторно дискутираме за функцијата на копчињата кои ни се понудени (Ниво 1, 2... 6 – колку е поголем бројот, толку е посложена играта, како и копче со кое повторно можеме да го промениме јазикот, доколку сме погрешиле)	П метод на демонстрација П метод на работа со компјутер	Учебник	Набљудување Дискусија
5 мин.		Некои можат: да ги опишат елементите од избраната дигитална игра	Го одбираат ниво 1 и го набљудуваат изгледот на екранот.	И		Набљудување Дискусија
Организација: Детали за поделбата по улоги / групи / возраста			Забелешки / можности за проширување / домашна работа			Клучна терминологија
Воведен дел: Дискусија Главен дел: Стартување на играта, работа со ученици кои имаат потреба од индивидуален пристап Завршен дел: Опишување на елементите на играта						дигитална игра.