

Седмица: 18 Датум:		Час: 2		Тема 5: Совладување на алгоритамско размислување преку игра Наставна единица: Елементи на игра		Одделение: IV	
Распоред (делови од часот)	Цели на учење	Критериуми на успех (очекувани резултати)	Активности		Ресурси (средства и материјали)	Доказ за постигнувањата	
			Опис				
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 како се стартува дигиталната игра	Со учениците дискутираме за играта од минатиот час, со поставување прашања: - Како се вика играта што ја игравме минатиот час? - Зошто таа игра се нарекува „дигитална игра“? - Како да почнеме да ја играме?		3 метод на објаснување	Компјутери LCD проектор	Дискусија Прашања Одговори
30 мин.		Повеќето можат: да ги набројуваат елементите на играта и да ја опишуваат нивната функција - да одредат кои се наградни, а кои се казнени полиња	На компјутер поврзан со LCD проектор се стартува играта DigitMile. - Учениците поделени во парови го бираат соодветното поле за избор на јазик, по што го стартуваат Ниво 1 . Го набљудуваат изгледот, ги именуваат елементите на играта и ја истражуваат функцијата на елементите. Наставникот ги следи нивните одговори, дополнува и коригира. - Ликови: во играта се појавуваат три лика: еден сме ние (лисицата), а другите два се играчи на компјутерот (тоа се всушност две животинчиња, кои се викаат гну). Ние ја движиме само лисицата, додека другите два лика ги поместува компјутерот, - Пат: ликовите се движат по пат составен од 60 полиња со броеви. Со функцијата на броевите ќе се запознаеме на наредните часови. Некои полиња се наградни (ако застанеме на нив, за награда се движиме одреден број на полиња во десно) и казнени (ако застанеме на нив, се движиме одреден број на полиња во лево). - Карти – кога сме ние на ред, компјутерот ни дава три карти и со клик на една од нив одбираме за колку полиња ќе се движиме во десно. Кога картата ќе се изигра, таа карта е „потрошена“ и се заменува со нова. - Наставникот објаснува: кога ќе ја играме играта на 5 и 6 ниво, ќе се запознаеме со еден нов вид на карта, која се вика Свезда со која ние определуваме колку полиња ќе одиме во десно. Во сите нивоа, со движење во десно, треба да го поминеме патот. - Учениците, поделени во парови, продолжуваат со играта и истражуваат кои полиња се наградни, а кои казнени полиња.		П метод на работа со компјутер метод на објаснување П метод на работа со компјутер	Дигитална игра DigitMile Учебник	Набљудување Дискусија
5 мин.		Некои можат: да објаснат како успешно можат да ја изиграат играта	- Усно ги изнесуваат заклучоците од истражувањето.		метод на објаснување		Набљудување Дискусија
Организација: Детали за поделбата по улоги / групи / возраста		Забелешки / можности за проширување / домашна работа				Клучна терминологија	
Воведен дел: Повторување за стартување на дигиталната игра. Главен дел: Набројување и опишување на елементите на дигиталната игра, работа со ученици кои имаат потреба од индивидуален пристап. Завршен дел: Изнесување на заклучоците од истражувањето за наградни и казнени полиња.		Следниот час ќе истражуваме стратегии за Ниво 1, но кои важат и за понапредните нивоа и ќе ни помогнат побрзо да ја поминеме патеката.				елементи, ликови, пат, карти.	