

Седмица: 24 Датум:		Час: 2		Тема 6: Креирање на едноставни програми Наставна единица: Интегрирана околина		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.	<p>Да ги познава и правилно да ги именува и користи елементите од соодветната околина за програмирање;</p> <p>- да го осознае и разбере процесот на креирање и извршување на една програма во соодветната околина;</p>	Сите можат: да опишат работна околина во училница и детска соба	Се разговара за работната околина во училницата: Од кои елементи се состои? Каква функција имаат овие елементи? Која е намената на работната околина на училницата? Најава на целта на часот: Во наредните часови ќе ја изучуваме програмата Скреч (Scratch). Тоа е околина со чија помош учиме да програмираме.		3 метод на разговор	Компјутер LCD проектор	Дискусија Прашања Одговори
30 мин.		Повеќето можат: да објаснат што е програма; - да ги набројат основните елементи на интегрирана околина за програмирање;	- Што е потребно да направиме за компјутерот да изврши некоја функција? Што е програма? Наставникот претходно ја има инсталирано програмата Скреч. - Се стартува програмата, на LCD проектор се набљудува нејзиниот изглед, се воочуваат нејзините елементи и преку буре на идеи се дава опис на нивната функција. Забележуваме дека постојат разни наредби кои се групирани во осум категории. Сите наредби се наоѓаат во панелот со наредби кој се наоѓа во крајниот лев дел од екранот. Секоја наредба со кликање и влечење се копира во панелот за програми кој се наоѓа во средниот дел (областа на скрипти, областа каде што се прави програмата) на екранот. На крајниот десен дел (сцената) од екранот се прикажува резултатот од програмата која сме ја направиле. - Поставувам поттикнувачки прашања со цел да се дојде до заклучок каква програма е Скреч. Дали програмите во Скреч се креираат со пишување наредби на тастатурата? На кој начин задаваме наредби во оваа програма? Заклучок: Со Скреч се програмира на визуелен начин, преку редување на блокови кои претставуваат наредби.	3 метод на разговор 3 метод на демонстрација 3 метод на објаснување 3 метод на дискусија	Програма Учебник	Дискусија Прашања Одговори Дискусија Дискусија	
5 мин.		Некои можат: да објаснат начин на програмирање во Скреч	Се повторува за изгледот на работната околина и се објаснува начинот на програмирање во Скреч.	3 метод на објаснување		Дискусија Набљудување	
Организација: Детали за поделбата по улоги / групи / возраста			Забелешки / можности за проширување / домашна работа			Клучна терминологија	
Воведен дел: Објаснување на поимот работна околина Главен дел: Активности за набројување и опис на елементи во работната околина Скреч, работа со ученици кои имаат потреба од индивидуален пристап Завршен дел: Дискусија за начинот на програмирање во Скреч.						интегрирана околина за програмирање, преведувач, програмер.	