

Седмица: 18 Датум:		Час: 3		Тема 5: Совладување на алгоритамско размислување преку игра Наставна единица: Правила и редослед 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 набројат правила во секојдневни ситуации	Се води дискусија за правилата: - Наведи ги правилата што постојат на училиште? - Во кои други секојдневни ситуации треба да се почитуваат правилата, за да не ни следуваат казни мерки? Почитувањата на правилата од играта Digit Mile ќе ни помогнат побрзо да го поминеме патот и да освоиме повеќе поени.		З метод на разговор	Компјутери LCD проектор	Дискусија Прашања Одговори
30 мин.		Повеќето можат: да набројат стратегии за побрзо напредување и освојување повеќе поени	На компјутер поврзан со LCD проектор се стартува играта DigitMile. - Учениците поделени во парови ја играат играта на Ниво 1 . Наставникот ја следи нивната игра и со учениците дискутира за правилата кои ги разбрале. Го објаснуваат и правилото за „точно“ и „неточно движење“ (треба да се движиме точно онолку полиња колку ни кажала избраната карта). Кои се „наградни“ и „казнени“ полиња? (Наградно е сивото поле со број 5, на кое има ски – рол. Ако стапнеме на него, напредуваме неколку полиња. Казнено е црвеното поле со број 4. Ако стапнеме на него, се враќаме неколку полиња). - Кои би биле стратегии за побрзо напредување ? (Да настојуваме да „стапнеме“ на наградните полиња и да ги избегнуваме казнените полиња. Ако нема наградно или казнено поле, да ја избереме картата која ќе нè однесе најмногу полиња во десно). - Кои би биле стратегии за освојување повеќе поени ? (Секогаш да се движиме во десно за онолку полиња колку ни кажува картата.) Користејќи ги овие сознанија, повторно ја играме играта на Ниво 1 и ги запишуваме освоените поени. Откако ќе се помине нивото, поттикнувам дискусија. Заклучок: Во оваа игра на Ниво 1 е запазено правилото на редоследност кој е многу важен принцип во програмирањето. Што значи „редоследност?“		П метод на работа со компјутер метод на објаснување	Дигитална игра DigitMile Учебник	Набљудување Дискусија
5 мин.		Некои можат: да ги применат стратегиите	Се игра играта Digit Mile, при што настојуваме да освоиме што е можно повеќе поени.		П метод на работа со компјутер		Набљудување
Организација: Детали за поделбата по улоги / групи / возраста			Забелешки / можности за проширување / домашна работа			Клучна терминологија	
Воведен дел: Дискусија за почитување на правилата во секојдневни ситуации Главен дел: Играње на играта и воочување на стратегии за побрзо напредување, работа со ученици кои имаат потреба од индивидуален пристап Завршен дел: Примена на знаењата						правило на редослед.	