

Седмица: 25 Датум:		Час: 3		Тема 6: Креирање на едноставни програми Наставна единица: Програмски јазик „Скреч“		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 го осознае и разбере процесот на пишување и извршување на една програма во соодветната околина;	Сите можат: да ги набројат елементите на работната околина во програмата Скреч	Повторување на активностите од претходниот час за работна околина. Во наредните часови ќе учиме како се програмира во програмата Скреч преку задавање наредби и како компјутерот ги извршува.		3 метод на разговор	Компјутер LCD проектор Програма Скреч	Дискусија
30 мин.	- да се оспособи да извршува готов точен програмски код; - да ги познава и правилно да ги именува и користи елементите од соодветната околина за програмирање	Повеќето можат: да извршуваат вчитан проект; - да ги препознаваат и точно да ги именуваат елементите од соодветната околина за програмирање; - да го менуваат изгледот на позадината	<ul style="list-style-type: none"> Активност за илустрација на програмата: - Со кликање на фајл >Отвори > Examples > Greetings > Birthday се отвора готов проект. Со клик на зеленото знаменце се стартува вчитаниот проект. Се следат инструкциите кои ги задава проектот за да направиме торта. Заклучок: Програмот се стартува со еден клик на зеленото знаменце, а се сопира со еден клик на црвеното крукче. Потоа покажувам каде се наоѓаат иконите кои ја менуваат големината на сцената. - Учениците набљудуваат и покажуваат каде се наоѓа програмата, каде се наоѓаат позадината и маските (ликовите), каде се гледа резултатот од програмата. Активност за менување позадина на програмата Се клика на Етапа, се бира позадината на три начини: 1. Со клик на копчето боење можеме сами да нацртаме позадина; 2. Со клик на копчето внеси можеме да одбереме позадина од предложените примери; 3. Со клик на копчето камера можеме да поставиме позадина од дадена фотографија. Активност за внесување звуци Од средниот панел се одбира јазичето „Звукови“; - со клик на копчето внеси се бира звук од предложените примери или - со клик на копчето Снимај можеме сами да снимиме звук. Активност на учениците: - Учениците во пар работат на компјутер приклучен на LCD проектор, а останатите ја следат работата и предлагаат сугестии за решение на евентуален проблем. 1. Според дадените инструкции треба да сменат позадина со цртање и со избор на готова позадина. 2. Да сменат звук на маската (мачето) да мјаукне. 		метод на демонстрација 3 метод на објаснување метод на демонстрација Техника на минутна работа; П метод на работа со компјутер	Учебник	Набљудување Набљудување Променета позадина во Скреч Внесен звук во Скреч

5 мин.	Некои можат: да препознаат функција на одредени блокови во Скреч	Заеднички откриваме што работат некои блокови во Скреч.	3 метод на објаснување	Набљудување
Организација: Детали за поделбата по улоги / групи / возраста		Забелешки / можности за проширување / домашна работа		Клучна терминологија
Воведен дел: Повторување за работна околина Главен дел: Активности за работа со Скреч, работа со ученици кои имаат потреба од индивидуален пристап Завршен дел: Активности за откривање на функцијата на одредени блокови		Демонстрирам како се користи онлајн верзијата на Скреч. Веб адресата на Скреч е https://scratch.mit.edu/ Учениците да користат онлајн верзија на Скреч и да сменат звук и позадина		проект, големина на сцена, стартување, копирање, звук, позадина, блокови.