

Седмица: 19 Датум:		Час: 4		Тема 5: Совладување на алгоритамско размислување преку игра Наставна единица: Наредби		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	<b>Сите можат:</b> да опишат како се даваат наредби	Со учениците дискутираме: - Какви наредби ни упатува семафорот кога свети црвено/жолто/зелено? Со што ни ги дава наредбите? (со боја). - Какви наредби ни упатуваат сообраќајните знаци? Со што ни ги даваат наредбите? (со цртеж). - Кога семафорот не работи, со какви знаци полицаецот ја контролира крстосницата? (со движење на рацете). Се најавува целта на часот.		З метод на објаснување	Компјутери LCD проектор  Дигитална игра DigitMile	Дискусија Прашања Одговори
30 мин.		<b>Повеќето можат:</b> да дојдат до заклучок какви наредби има играта DigitMile во прво и второ ниво	- Дали во играта Digit Mile има наредби? Како ги спроведуваме тие наредби? - Дали може да му зададеш една наредба на компјутерот, а тој да изврши сосема друга наредба? - Учениците даваат примери од секојдневниот живот на наредби со редослед, повторување и избор. На компјутер поврзан со LCD проектор се стартува играта DigitMile. - Активност 1 – Учениците се поделени во парови и ја играат играта Digit Mile на <b>второ ниво</b> . Се дискутира со какви наредби се сретнале и во кој тип спаѓаат тие наредби? Заеднички заклучуваме каков вид на наредби постојат на прво и второ ниво во оваа игра: - Наредби со редослед, - Наредби за избор. Тоа се наредби од видат АКО – ТОГАШ: АКО некој услов е исполнет, ТОГАШ прави нешто. На пр. Ако има играч врз поле со број 3, тогаш оди напред 2 полиња. - Активност 2 - Учениците ја играат играта на исто ниво и кажуваат кога ќе сретнат наредби со редослед или избор.		З метод на објаснување  П метод на работа со компјутер  З метод на објаснување П метод на работа со компјутер	Учебник	Дискусија Прашања Одговори  Набљудување  Дискусија
5 мин.		<b>Некои можат:</b> да објаснат за наредби со избор	Учениците заеднички наведуваат примери за наредби со избор.		метод на објаснување		Дискусија
<b>Организација: Детали за поделбата по улоги / групи / возраста</b>			<b>Забелешки / можности за проширување / домашна работа</b>			<b>Клучна терминологија</b>	
Воведен дел: Дискусија за давање наредби Главен дел: Играње на играта и воочување видови наредби, работа со ученици кои имаат потреба од индивидуален пристап Завршен дел: Објаснување на наредби со избор						наредби со редослед, избор.	