

Седмица: 27 Датум:		Час: 5	Тема б: Креирање на едноставни програми Наставна единица: Редоследна структура		Одделение: IV	
Распоред (делови од часот)	Цели на учење	Критериуми на успех (очекувани резултати)	Активности		Доказ за постигнувањата	
			Опис	Организациони форми		
5 мин.	да се оспособи за самостојно креирање на кратки и едноставни програми со редоследна структура;	Сите можат: да набројат примери во секојдневниот живот во кои редоследот е важен	Разговараме за секојдневни активности кои имаат редоследна структура. На пр. кога сакаме да се облечеме наутро прво треба да ја најдеме облеката, а потоа да облечеме маица, па кошула, панталони, чорапи, чевли и на крај јакна. Учениците кажуваат слични примери.	3 метод на разговор	Компјутер LCD проектор	Дискусија
30 мин.		Повеќето можат: да изработат програма со редоследна структура;	- На LCD проектор ги демонстрирам следните чекори: 1. Скреч е програмски јазик во кој блоковите со наредби треба да се влечат во областа за скрипти. 2. Секогаш се почнува од групата наредби Контрола и се одбира блокот со инструкција на кој пишува каде треба да кликнеме (на знаменцето или на ликот) за да се стартува програмата. 3. Потоа одбираме блокови кои ни се потребни од дадените категории со наредби. Секој нареден блок што ќе го избереме се лепи за претходниот блок, на тој начин се формира скрипта од блокови што се залепени со редоследна структура. Активности на учениците за правење програми со редоследна структура. - Учениците работат во пар на компјутер приклучен на LCD проектор, останатите ја следат работата и предлагаат сугестии за одредено решение доколку е потребно. Задача 1: Маската со мачето треба да каже „Здраво“ две секунди, „Јас сум програмер“ три секунди, „Ајде да програмираме“ две секунди и на крај да мјаукне. Задача 2: Маската со мачето да се постави на точка со координати $x = -150$ $y = -50$, треба да лизга две секунди до точката со координати: $x = 100$ $y = 50$, да лизга три секунди до точката со координати: $x = -150$ $y = 100$, да лизга две секунди до почетната точката со координати: $x = -150$ $y = -50$. На крај мачето треба да каже „Види како се движам“ три секунди.	метод на демонстрација	Програма Скреч Учебник	Набљудување Изработени скрипти
5 мин.		Некои можат: да дадат пример за програми со редоследна структура	Учениците даваат предлози за програми со редоследна структура. Бираме два предлога кои треба да ги изработат дома во онлајн верзија на Скреч.	3 метод на објаснување		Дискусија
Организација: Детали за поделбата по улоги / групи / возраста			Забелешки / можности за проширување / домашна работа		Клучна терминологија	
Воведен дел: Повторување за редослед на активности Главен дел: Активности за редоследна структура, работа со ученици кои имаат потреба од индивидуален пристап Завршен дел: Давање предлози за програми со редоследна структура.			Да ја изработат активноста која е договорена во завршниот дел од часот.		редослед, програма, стартување, сопирање, блокови.	