

Седмица: 20 Датум:		Час: 6		Тема 5: Совладување на алгоритамско размислување преку игра Наставна единица: Променлива вредност		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 запознае со концептот на променлива	Сите можат: да набројат примери за променлива вредност во математиката	Дискутираме за променливи во математиката. - Кои се променливи во квадратот? (должината на страната – ако се промени должината на ЕДНАТА страна, мора да се променат и ДРУГИТЕ страни) - Како зависи периметарот од должината на страната во квадратот? - Како зависи плоштината од должината на страната во квадратот? - Дали и аглиите во квадратот се променливи?	3 метод на објаснување	Компјутери LCD проектор Дигитална игра DigitMile Учебник	Дискусија Прашања Одговори
30 мин.		Повеќето можат: да дојдат до заклучок какви наредби има играта DigitMile во петто и шесто ниво	- Наставникот објаснува дека променливи се користат и во компјутерите. Преку прашања наведуваат пример на променлива во играта. (На пр. бројот на поени во играта.) - Учениците поделени во парови, на LCD проектор ја стартуваат играта Digit Mile и ја играат на Ниво 5 и Ниво 6 . На овие две нивоа се појавува нов елемент кој се вика “Свезда” и ја одредува вредноста на променливата. Се дискутира за наредбите со кои се среќаваат и проверуваат дали тие се од видот на наредби кои им се познати. За наредбите кои не им се познати водиме разговор, од кој треба да го изведеме следниот заклучок: - Наредба со променлива . На пр. „Оди напред толку полиња, колку што е вредноста на твојата СВЕЗДА“. - Наредба за повторување со променлива . На пр. „Оди напред 2 полиња. АКО вредноста на твојата СВЕЗДА е поголема од 1, ТОГАШ оди напред 3 полиња.“ - Продолжуваат со играње на играта и се обидуваат да освојат повеќе поени.	3 метод на објаснување П метод на работа со компјутер 3 метод на објаснување		Дискусија Прашања Одговори Набљудување
5 мин.		Некои можат: да ги објаснат впечатоците од играта	Ги резимираме впечатоците од играта Digit Mile.	3 метод на објаснување		Дискусија
Организација: Детали за поделбата по улоги / групи / возраста			Забелешки / можности за проширување / домашна работа			Клучна терминологија
Воведен дел: Дискусија за променлива вредност Главен дел: Играње на играта и воочување наредби со променлива, работа со ученици кои имаат потреба од индивидуален пристап Завршен дел: резимирање впечатоците од играта Digit Mile.						променлива, повторување со променлива.