

Седмица: 28 Датум:		Час: 6		Тема 6: Креирање на едноставни програми Наставна единица: Структура за избор		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 за самостојно креирање на кратки и едноставни програми со структура за избор од две можности	<b>Сите можат:</b> да препознаат услов и последица од условот во секојдневни ситуации	Се дискутира за ситуации во кои треба да биде исполнет некој услов за да се случи нешто. Пр. „Ако врне, земи чадор“. Што треба да се случи за да биде исполнет условот? (да врне). Што треба да направиме ако условот биде исполнет? (да земеме чадор). На сличен начин го анализираме тврдењето со условот „Ако светлото на семафорот е зелено, помини ја улицата.“		З метод на разговор	Компјутер  LCD проектор  Програма	Дискусија
30 мин.		<b>Повеќето можат:</b> да состават програма со избор од две можности	<p>Се поставува барање со програмскиот јазик Скреч да се провери одговорот на прашањето: „Колку е 0.9 – 0.3?“</p> <p>“ Кој е точниот одговор во оваа задача? Што ќе се случи ако биде задоволен условот? Одговор: Компјутерот треба да напише „Одговорот е точен“. Што ќе се случи ако не е задоволен условот?</p> <p>- Учениците треба да состават алгоритам за програма со која ќе се реши оваа задача.</p> <p>Пример за точен алгоритам би бил:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Компјутерот да праша: Колку е 0.9 – 0.3?</li> <li>2. Корисникот да даде одговор.</li> <li>3. Ако одговорот е 0.6 компјутерот да каже: Одговорот е точен.</li> <li>4. Ако одговорот НЕ Е 0.6: компјутерот да каже: Одговорот не е точен.</li> </ol> <p>- На LCD проектор демонстрирам како да се реши ова барање во Скреч.</p> <p>Од полето Контрола се влече блокот за стартување на програмата.</p> <p>Од полето Распознавање се влече блокот со прашање.</p> <p>Од полето Контрола се влече блокот со услов и две можности.</p> <p>Од полето Operators се влече блокот во кој се запишува условот (одговорот =0.6).</p> <p>Во првото поле од блокот со услов се внесува што ќе каже компјутерот ако одговорот е точен (точно).</p> <p>Во второто поле од блокот со услов се внесува што ќе каже компјутерот ако одговорот не е точен (не е точно).</p> <p>- Учениците работат во пар, ја повторуваат истата активност со ново барање: Компјутерот да праша „Колку е збирот на два броеви?“ Треба да состават алгоритам и да креираат скрипти со примена на структура за избор со две можности.</p> <p>- Ја решаваат задача 3 во учебникот на стр. 87. Наставникот ја следи нивната работа и дава сугестии за креирање на програмата.</p>		С метод на практична работа	Учебник	Прашања Одговори  Набљудување
					метод на демонстрација		Набљудување

5 мин.	<b>Некои можат:</b> да ја поврзат програмата со структура за избор со структурата на редоследност	Се води дискусија со образложение на одговорот: Дали во програмата со структура за избор ја има и структурата на редоследност?	3 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: Разговор за примери за исполнување на услов Главен дел: Активност за структура за избор, работа со ученици кои имаат потреба од индивидуален пристап Завршен дел: Дискусија за резимирање на досегашните знаења				услов, исполнет, неисполнет, програма со избор од две можности.