

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 1

Датум:

Наставен предмет: Работа со компјутери и основи на програмирањето

Програмско подрачје: Тема 6 - креирање на едноставни програми

Наставна содржина: Програмирање и програмски јазици

Тип на час: Обработка

Цели: Да го разбира концептот на програмирањето, да умее да наброи различни програмски јазици

Очекувани резултати: Го објаснува концептот на програмирањето, набројува неколку програмски јазици

Место на реализација: Училница

Форми на работа: Заедничка, индивидуална и работа во групи

Наставни методи и техники: Вербален – дијалогски метод, метод на усно излагање, метод на демонстрација

Наставни средства: Компјутер, LCD проектор

Следење и вреднување (методи, инструменти и индикатори): Набљудување, чек - листа, објаснува и набројува програмски јазици

ТЕК НА АКТИВНОСТИТЕ

Воведна активност: Поттикнувам дискусија со прашањата:

- Како комуницираат луѓето?
- Што е природен јазик?
- Кои природни јазици ги знаете?
- Дали природните јазици се добри за комуникација човек – компјутер?
- Дали постои вештачки јазик?
- Кој создава вештачки јазик?

Најава на целта на часот – денеска ќе повториме за програмските јазици и што претставува процесот на програмирање.

Учечко – поучувачки активности: Резимирање на дискусијата за поделбата на природни и вештачки јазици - природните јазици: македонски, англиски, руски, француски... постојат од дамнешни времиња и групи луѓе (народи, нации, племиња и сл.) Природните јазици поради својата непрецизност не се погодни за претставување на специфични, на пр. математички информации. Затоа се измислени вештачки јазици. Примери за вештачки јазик: јазици за бележење на математички, физички или хемиски формули, јазикот есперанто, јазиците со кои комуницираме со компјутерот и др.

Компјутерите, од друга страна, ни изгледаат многу паметни, но тие се само машини кои ги извршуваат инструкциите со голема брзина и со максимална точност. Ние, како интеллигентни човечки суштества можеме да им кажеме на компјутерите да извршат некоја задача, што тие ќе ги направат со голема брзина и максимално точно. Процесот со кој му задаваме детални инструкции на компјутерот да изврши некоја задача се вика **програмирање**. Човекот кој составува компјутерска програма се вика **програмер**.

Се потсетуваме на некои од најупотребуваните компјутерски јазици со краток опис за нивната намена:

1. C / C++ (се чита Це) – е моќен програмски јазик на кој се изработени оперативните системи.
2. Ada (се чита Ада) – програмски јазик на кој се напишани програмите кои ги контролираат сателитите и леталата.
3. Java (се чита Јава) – работи на комјутерите, мобилните телефони и таблетите.
4. Matlab (се чита Матлаб) – за правење програми кои користат многу математички пресметки.
5. Ruby (се чита Руби) – јазик кој автоматски претвора многу податоци во веб – страни.
6. Javascript (се чита Јаваскрипт) – јазик за изработка на веб – страни.
7. Scratch (се чита Скреч) – визуелна програма со која се учи програмирање.

Во наредните неколку часа ќе учиме како се користи овој програмски јазик.

8. Python (се чита Пајтон) – компјутерски јазик кој многу наликува на стандардниот англиски јазик и има широка примена – се користи за правење разновидни компјутерски програми и др.

9. Visual Basic.NET (се чита Визуал бејзик дот нет) – програмски јазик со широка примена во компјутерите

Други програмски јазици за изработка на веб – страни: HTML, CSS, PHP...

АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ – Поделени во групи, одговараат на прашањата:

- Што е природен, а што вештачки јазик?
- Набројуваат природна јазици.
- Набројуваат вештачки јазици.
- Дали компјутерските јазици се природни или вештачки и го образложуваат своето тврдење.

- Што е програмирање?
- Што е програмер?
- Набројуваат некои програмски јазици и ја објаснуваат нивната примена.
- Кој е заедничкиот назив на сите програми во компјутерот?

Активности за евалуација: Запишуваат план во тетратка со одговори и објаснувања од овој час.