ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 15
Датум:
Наставен предмет: Работа со компјутери и основи на програмирањето
Програмско подрачје: Тема 6 - креирање на едноставни програми
Наставна содржина: Изработка на програми кои содржат комбинации од структури и вклучуваат настани
Тип на час: Обработка
Цели: Да се оспособи за самостојно креирање програми со комбинации од структури и вклучуваат настани, да се оспособи за дебагирање на креираните програми
Очекувани резултати: Самостојно креира програми со комбинации од структури и вклучуваат настани, ги дебагира креираните програми
Место на реализација: Училница
Форми на работа: Заедничка, индивидуална и работа во парови
Наставни методи и техники: Вербален – дијалошки метод, метод на усно излагање, метод на демонстрација
Наставни средства: Компјутер, LCD проектор
Следење и вреднување (методи, инструменти и индикатори): Набљудување, чек - листа, креира програми

ТЕК НА АКТИВНОСТИТЕ

Воведна активност: Поведувам дискусија за ситуација кога брзо се менуваат слики за некој човек, кои многу малку се разликуваат меѓу себе и се добива чувство дека човекот се движи. Се гледа видео –клипот од линкот https://www.youtube.com/watch?v=jggdbxTJPG4, а учениците објаснуваат како нацртаните предмети „се оживуваат“.
На овој час во Скреч ќе изработиме програма со која „ќе оживееме“ едно девојче – балерина, а за да биде програмата поинтересна, цело време додека девојчето „игра“, ќе свири музика.
Учечко – поучувачки активности: Со цел успешно да го направиме овој програм, треба да разликуваме ФИГУРА од МАСКА. Во оваа програма има ЕДНА фигура (девојче), која се состои од ЧЕТИРИ маски. Програмата што ја составуваме се однесува САМО за фигурата. Истото важи и за звуците. Значи:

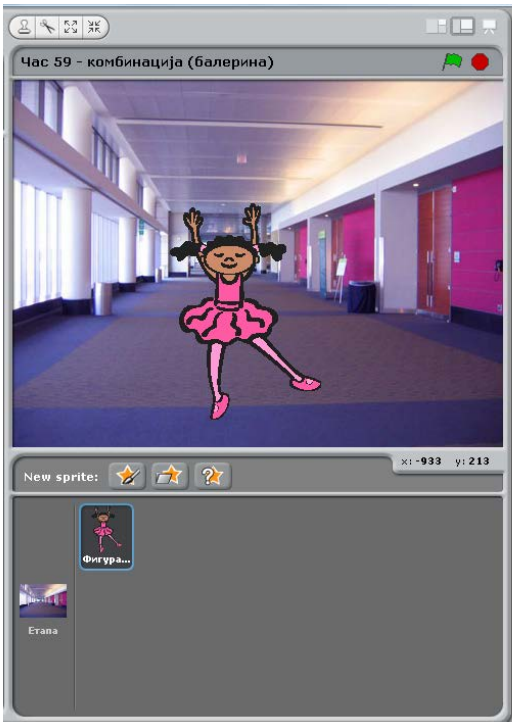
- треба да внесеме четири маски со клик на Маски – Внеси – People – ballerina - a, b, c и d,
- маските со облик на маче треба да ги избришеме се клик врз иконата X (десно од иконата Копирај),
- за фигурата 1 треба да внесеме звук со клик на Звукови – Внеси - MusicLoops – Medieval1 – добро,
- треба да го избришеме звукот што го испушта мачето на сличен начин,
- за фигурата 1 треба да направиме програма со која треба да се зададе наредба да свири внесениот звук, а на секоја половина секунда да се смени наредната маска.

АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ - Во Скреч, составуваат програма според барањето на задачата. Учениците работат во пар, постојано проверуваат дали програмата што ја креираат работи како што замислиле, ги анализираат и поправаат евентуалните грешки. Притоа, изгледот на панелите за програми, маски и звуци, како и изгледот на сцената се прикажани на сликата:

Изглед на панелот за програми

Изглед на панелот за маски

Изглед на панелот за звуци



Изглед на сцената

Активности за евалуација: Да го објаснат создавањето на оваа програма.

obrazovanie.literatura.mk