

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 16

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 – дијалогски 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: Да замислиме ситуација: Еден повозрасен ученик треба да го испраша ученикот кој е на помала возраст за таблица множење до 10. Како поголемиот ученик ќе знае дали одговорите на помалиот ученик се точни?

Учениците даваат одговори и објаснуваат.

Точен одговор би бил: Поголемиот ученик добро ја знае таблицата за множење до 10 и одговорот на помалиот ученик треба да го споредува со својот одговор. Ако одговорот на помалиот ученик е ист со бројот на поголемиот ученик, тој треба да му каже „Одговорот е точен“, а во спротивно „Одговорот не е точен“. Најава на целта на часот.

Учечко – поучувачки активности: Задачата за овој час е да направиме програма, која ќе нè праша колку изнесува производот на два броја. Првиот множител да биде случаен број во еден опсег, а вториот множител да биде случаен број во друг опсег, на пр. едниот множител да биде до 20, а другиот множител да биде до 10. Горната граница во двата случаи ја задава корисникот. Програмата треба да го пресмета производот на тие два броја. Потоа тој број треба да го спореди со нашиот одговор. Ако тие два броја се исти, програмата да каже „Точен одговор“, а во спротивно да каже „Неточен одговор“ и да го прикаже точниот одговор.

Кога ликот ќе нè праша за еден производ, тој одново треба да го повтори процесот и да нè прашува за друг производ, сè додека не го притиснеме црвениот знак до зеленото знаменце.

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.

Активности за евалуација: Учениците одговараат кои структури се среќаваат во оваа програма. Потоа даваат предлози за програми со произволна структура. Бираме два предлога кои треба да ги изработат дома во онлајн верзијата на Скреч.