

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 2

Датум:

Наставен предмет: Работа со компјутери и основи на програмирањето

Програмско подрачје: Тема 4 - алгоритми, програми и совладување на алгоритамско размислување преку игра

Наставна содржина: Поим за програма како дел од софтверот

Тип на час: Обработка

Цели: Да ги објаснува поимите алгоритам и програма, преку примери да ја објаснува примената на програмите во компјутерите и во секојдневниот живот

Очекувани резултати: Го објаснува поимот за програма преку примери за примена на програма во компјутерите и во секојдневниот живот

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: Компјутери

Следење и вреднување (методи, инструменти и индикатори): Набљудување, чек - листа, ја објаснува улогата на програмите во компјутерот

ТЕК НА АКТИВНОСТИТЕ

Воведна активност: Водиме дискусија за изученото од претходниот час за алгоритми со прашањата:

- Што е алгоритам и кои карактеристики треба да ги има добриот алгоритам?

Дискусијата ја надополнуваме со целта на овој:

- Која е поврзаноста помеѓу алгоритмот и компјутерската програма? (компјутерската програма се состои од наредби кои му кажуваат на компјутерот што да прави, зададени според редоследот на алгоритмот за таа програма).
Компјутерска програма = Алгоритам + Наредби

Учечко – поучувачки активности: Разгледуваат и анализираат тип програма, на пр. програма за обработка на текст: кој е влезот, што работи и што се добива на излез. Влез - карактери внесени од тастатура, што работи програмата - форматирање на текст, излез - прикажан или испечатен уредно организиран текст.

Дали само компјутерите користат програми? Каде во секојдневниот живот се среќаваме со програми? Програмите не се користат само во работата со компјутер, туку и во разни уреди, на пр. ТВ - уредите, музичките системи, клима уредите можат за да се програмираат и со нив да се управува од одредено растојание. Пример: за да може телевизорот да ги разбере влезните команди што ги испраќа корисникот преку далечинскиот управувач, мора да има вградено програма. Врз основа на добиената команда, чипот во кој е програмирано однесувањето на телевизорот, поттикнува одредена активност, т.е. активира други електронски компоненти.

АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ:

1. Учениците наведуваат примери на програми кои не се компјутерски програми (програма на машина за перење алишта, клима – уред, лифт и сл.)
2. Одделението е поделено на групи. Секоја група добива задача да опише што е влез, што работи програмата и што се добива како излез (на пр. програма за обработка на текст, програма за изработка на презентации, програма за цртање, Веб – прелистувач и сл.)

Активности за евалуација: Водиме дискусија за програмите: Ако во компјутерска програма го погрешиме редоследот на операциите, дали компјутерот ќе ги стави операциите во правилен распоред?