

## ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 2

Датум:

Наставен предмет: Работа со компјутери и основи на програмирањето

Програмско подрачје: Тема 6 - креирање на едноставни програми

Наставна содржина: Потсетување на основните елементи на интегрирана околина за програмирање

Тип на час: Обработка

Цели: Да се потсети на процесот на пишување и извршување на една програма во соодветната околина и да ги познава и правилно да ги именува и користи елементите од соодветната околина за програмирање

Очекувани резултати: Креира последователни блокови од наредби во Скреч, ги именува и користи елементите од околината за програмирање

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, програмира во Скреч

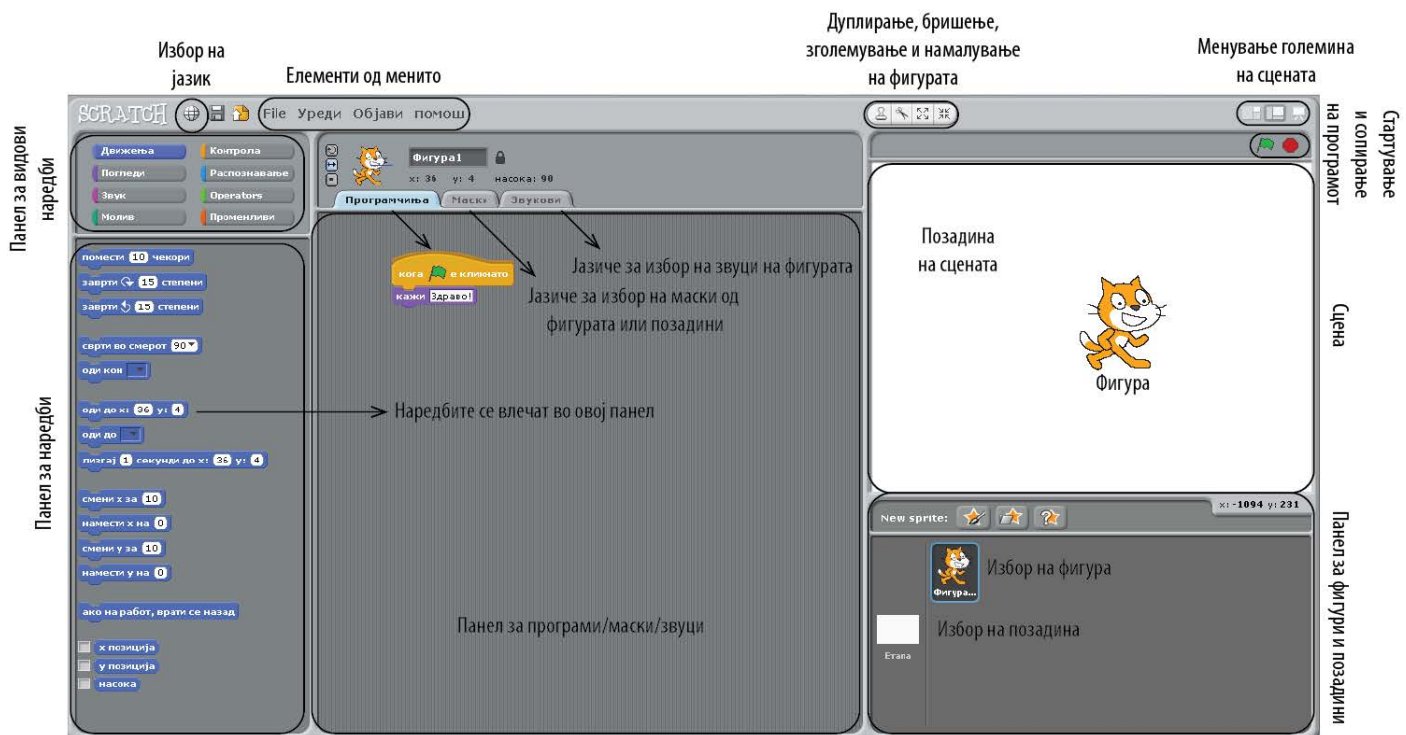
## ТЕК НА АКТИВНОСТИТЕ

**Воведна активност:** Се разговара за работната околина во училищата: Од кои елементи се состои? Каква функција имаат овие елементи? Која е намената на работната околина на училищата?

Најава на целта на часот: Во наредните часови ќе учиме за намената на програмата Скреч (Scratch) - тоа е околина со чија помош учиме да програмираме.

**Учечко – поучувачки активности:** Наставникот претходно ја има инсталирано програмата Скреч од линкот

[https://scratch.mit.edu/scratch\\_1.4/](https://scratch.mit.edu/scratch_1.4/) со избор на соодветниот оперативен систем. Се стартува програмата, на LCD проектор се набљудува нејзиниот изглед, се потсетуваат на нејзините елементи и преку бура на идеи се дава опис на нивната функција.



Забележуваме дека постојат разни наредби кои се групирани во осум категории. Сите наредби се наоѓаат во панелот со наредби кој се наоѓа во средниот дел од екранот. Секоја наредба со кликање и влечење се копира во панелот за програми кој се наоѓа во средниот дел. На крајниот десен дел (сцената) од екранот се прикажува резултатот од програмата која сме ја направиле.

Поставувам поттикнувачки прашања со цел да се дојде до заклучок каква програма е Скреч. Дали програмите во Скреч се креираат со пишување наредби на тастатурата? На кој начин задаваме наредби во оваа програма?

Заклучок: Со Скреч се програмира на визуелен начин, преку редење на блокови кои претставуваат наредби.

**АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ:**

1. Поделени во мали групи го опишуваат изгледот на интегрираната околина за програмирање Скреч 1.4.
2. На линкот <https://studio.code.org/s/course1/stage/3/puzzle/1> ја вежбаат техниката влечи-и-пушти – техника која ја користи Скреч за правење блокови од програми.
3. Со техниката влечи-и-пушти пренесуваат разни блокови на наредби во панелот за програми и воочуваат како тие се „залепуваат“ еден за друг.
4. Менуваат фигура по сопствен избор.
5. Менуваат позадина по сопствен избор.
6. Отвораат и извршуваат готов пример на програма (File – отвори – examples и се бира програма која се стартува со клик врз зеленото знаменце).

**Активности за евалуација:** Се повторува за изгледот на работната околина и се објаснува начинот на програмирање во Скреч.