

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 3

Датум:

Наставен предмет: Работа со компјутери и основи на програмирањето

Програмско подрачје: Тема 5 - запознавање со информатички концепти преку решавање на логички натпреварувачки задачи

Наставна содржина: Решавање и анализа на решенија на логички натпреварувачки задачи и анализа на поврзаноста на задачата со концепти од компјутерската наука (информатички концепти)

Тип на час: Обработка

Цели: Да се оспособи за самостојно решавање логички натпреварувачки задачи, да се запознае со бројни информатички концепти преку анализа на поврзаноста на пример задачи со соодветните концепти

Очекувани резултати: Решава различни логички натпреварувачки задачи, набројува информатички концепти застапени во решената задача

Место на реализација: Училница

Форми на работа: Заедничка, индивидуална работа

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

Наставни средства: Компјутер, LCD проектор, тетратка

Следење и вреднување (методи, инструменти и индикатори): Набљудување, чек - листа, решава задачи

ТЕК НА АКТИВНОСТИТЕ

Воведна активност: Разговараме за проблеми поврзани со програмерското размислување. Во нивното решавање треба:

- да го разбиеме проблемот на поедноставни проблеми,
- да ги воочиме шемите,
- логично да ги подредиме познатите податоци,
- креирање и примена на алгоритам

Учечко – поучувачки активности: Наставникот на LCD проектор ја презентира задачата: Дабарот Боб ја поставил масата за појадок на начин кој е прикажан на сликата:



По кој редослед се поставени предметите на масата:

- А) чаршав, салфетка, шолја и тацна, нож, чинија,
- Б) чаршав, салфетка, шолја и тацна, чинија, нож,
- В) салфетка, нож, чаршав, шолја и тацна, чинија,
- Г) чаршав, шолја и тацна, салфетка, чинија, нож.

АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ

Ја решаваат задачата и усно ги образложуваат одговорите. Точен е изборот под Г) чаршав, шолја и тацна, салфетка, чинија, нож.

Чаршавот мора да биде поставен прв, бидејќи сите предмети се врз него. Следна е шолјата со тацната, бидејќи салфетата е врз нив. Следна е салфетата, по неа е чинијата, а на крај е ножот.

ПРИНЦИПИ НА КОМПЈУТЕРСКОТО РАЗМИСЛУВАЊЕ: Разбивање на проблемот во делови, логично организирање на податоците, креирање и примена на алгоритмите.

Активности за евалуација: Дискусија за решената задача:

- дали задачата ви е сосема јасна?
- што ве збуни во неа?
- дали задачата ви беше интересна?
- кои принципи на компјутерското размислување се застапени во неа?