

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 3

Датум:

Наставен предмет: Работа со компјутери и основи на програмирањето

Програмско подрачје: Тема 6 - креирање на едноставни програми

Наставна содржина: Потсетување на пример програмски кодови

Тип на час: Обработка

Цели: Да ги познава и правилно да ги именува и користи елементите од соодветната околина за програмирање

Очекувани резултати: Се запознава со програмски кодови

Место на реализација: Училница

Форми на работа: Заедничка, индивидуална работа

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

Наставни средства: Компјутер, LCD проектор

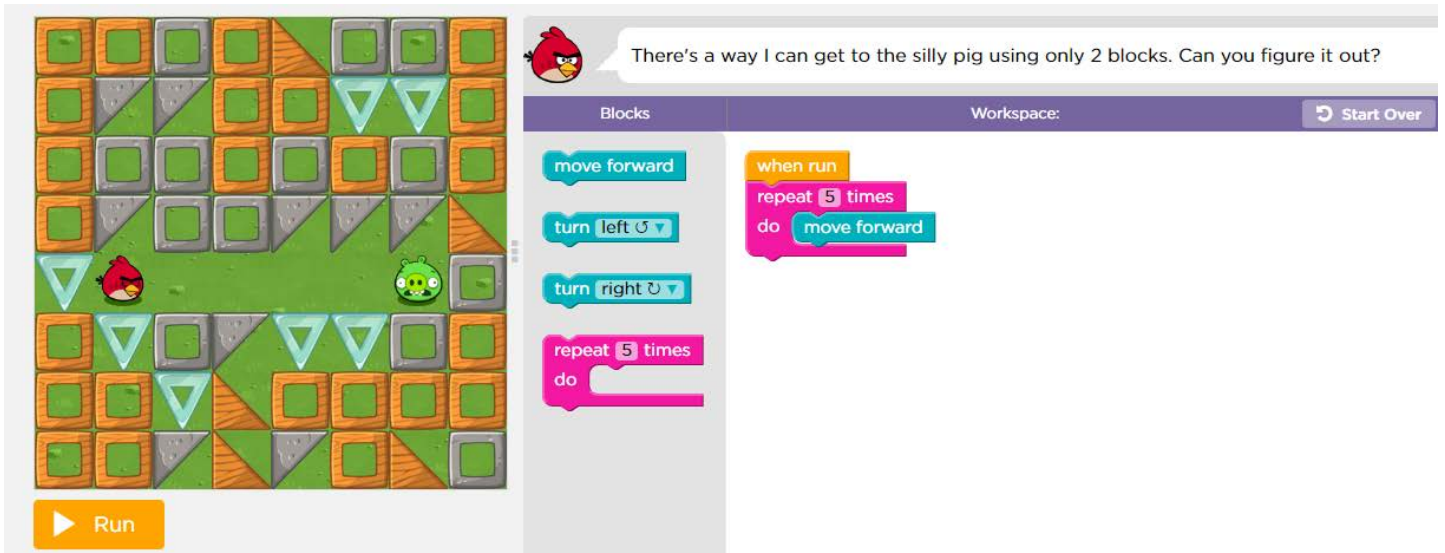
Следење и вреднување (методи, инструменти и индикатори): Набљудување, чек - листа, запишува програмски кодови

ТЕК НА АКТИВНОСТИТЕ

Воведна активност: Дискусија - повторување за програмски јазици.

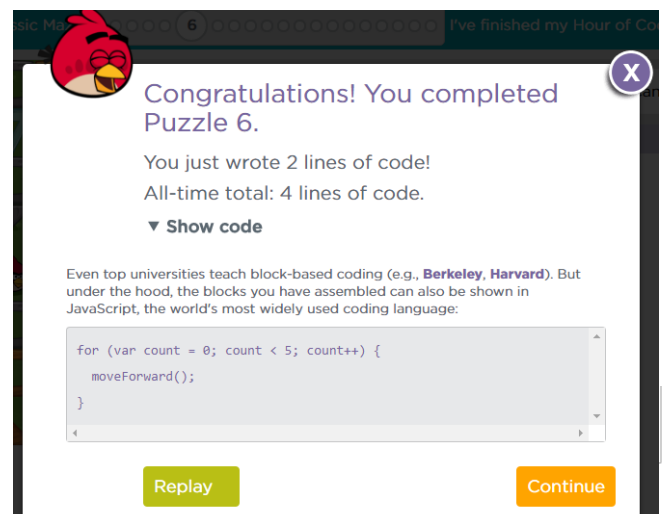
- Што се програмски јазици?
- Што се природни, а што вештачки јазици?

Учечко – поучувачки активности: Ја играме играта ClassicMaze од линкот <https://studio.code.org/hoc/6> од 6 ниво, па нагоре. Наставникот ги преведува наредбите на учениците. Тие наредби се блокови исти како во Скреч. Треба да ѝ дадат инструкции на птицата да стапне на полето со прасе. Секој збир од блокови се всушност наредби кои можеме да ги видиме кога ќе го поминеме нивото со кликање на полето ShowCode, при што прикажаниот код е напишан во програмскиот јазик Javascript.



Така, наредбата 5 пати да се оди напред, во Javascript изгледа:

```
for (var count = 0; count < 5; count++) {  
  moveForward();  
}
```



АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ – За секое поминато ниво, во тетратка се запишува кодот (на левата страна на мајчин јазик, а на десната во Javascript. Прикажан е пример за ниво 6.

```
Оди 5 пати напред      for (varcount = 0; count < 5; count++) {  
                          moveForward();  
                          }
```

Активности за евалуација: Дискусија по прашањата: Што е комуницирање? Зошто постојат програмските јазици? Наброј некои програмски јазици.