

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 4

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
- да примениме алгоритамско размислување по точно определен редослед.

Учечко – поучувачки активности: Наставникот на LCD проектор ја презентира задачата: двајца другари играат икс – нула. На потег е детето кое треба да стави икс на позиција 1, 2, 3 или 4 како на сликата. На кое место е најдобро детето да стави икс за да победи?

АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ

Ја решаваат задачата и усно ги образложуваат одговорите. Најдобар избор е полето со број 2. Ако стави икс на позиција 1, 3 или 4, играчот што е на ред ќе стави нула на поле број 2 и ќе победи. Ако пак стави икс на поле број 2, каде и да стави нула следниот играч, тој што игра со икс ќе победи во следниот круг.

ПРИНЦИПИ НА КОМПЈУТЕРСКОТО РАЗМИСЛУВАЊЕ: Анализа на проблемот, алгоритамско размислување.

Активности за евалуација: Дискусија за решената задача:

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

