

## ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

**Час:** 5

**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:** Учење преку игра за совладување на основните концепти од програмирањето (концепти на редоследност, избор, повторување, променливи)

**Тип на час:** Обработка

**Цели:** Да се оспособи да ги спроведува инструкциите од игрите правилно

**Очекувани резултати:** Ги спроведува инструкциите од игрите правилно

**Место на реализација:** Училница

**Форми на работа:** Заедничка, индивидуална и работа во парови

**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, спроведува инструкции

## ТЕК НА АКТИВНОСТИТЕ

**УПАТСТВО ЗА ПРЕТХОДНА АКТИВНОСТ НА НАСТАВНИКОТ:** За играње на играта Digitmile на нивоата 2 – 6, наставникот треба претходно да се најави со корисничко име и лозинка на <http://digit.mile.mk/teacher/>. За таа цел се пополнува онлајн формулар со податоци за наставникот, по што администраторот на играта треба да ја одобри корисничката сметка. Сите податоци во формуларот треба да се пополнат и да бидат точни. Потоа треба да се закаже час. Неделно може да се закажат најмногу 2 часа со времетраење од по 90 минути. Со избор на копчињата Ниво 2 до Ниво 6 (додека се игра играта), треба да се внесе корисничкото име и лозинката на наставникот.

**Воведна активност:** Со учениците дискутираме за играта од минатиот час, со поставување прашања:

- Како се вика играта што ја игравме минатиот час?
- Зошто таа игра се нарекува „дигитална игра“?
- Како да почнеме да ја играме? (Со внесување на Интернет – адресата на играта <http://digit.mile.mk/> во веб – прелистувач и со избор на јазик на кој се игра играта).

**Учечко – поучувачки активности:** Во играта Digitmile на второ и трето ниво има карти со наредба за избор, на пр.: „Оди напред 1 поле. Ако има играч врз поле со број 3, тогаш оди напред 4 полиња“. Што значи тоа? (тоа значи дека ако има играч врз поле со број 3, треба да одам напред 4 полиња, но ако нема, треба да одам напред 1 поле).

**АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ:** Ја играат играта Digitmile на второ и трето ниво. Притоа се анализираат понудените карти и се разгледува исходот со бирање на секоја карта. На пр. ако картата гласи „Оди напред 1 поле. Ако има играч врз поле со број 3, тогаш оди напред 4 полиња“ се гледа дали има играч врз поле со број 3 и дали ќе се згазне врз казнено или наградно поле. На сличен начин се анализираат останатите две карти и се донесува одлука која карта е најдобро да се одбере. Ако не се почитува наредбата којашто ја има на избраната карта, лисицата (т.е. ние) стои и се одземаат поени. Еден пар ученици ја игра играта, а другите внимателно следат и изнесуваат свое мислење за избор на некоја друга карта. Кога парот ќе ја заврши играта на ниво 2 и 3, го заменува друг пар и така сè додека трае главната активност.

**Активности за евалуација:** Со какви наредби досега се запознавме во играта Digitmile (наредби за редослед, наредби со избор).