

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 6

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

Воведна активност: Дискутираме за играта од минатиот час. Со какви наредби се запознаваме?

На овој час преку играта ќе се запознаеме со нови наредби.

Учечко – поучувачки активности: Во играта Digitmile на четврто ниво има карти со наредба за:

- Избор со две можности, на пр.: „Ако има играч врз поле со број 3, тогаш оди напред 4 полиња, инаку оди напред 2 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 2 полиња).
- Повторување, на пр.: „За секој играч врз поле со број 2 оди напред по две полиња“. Што значи тоа? (за секој играч врз поле број 2 да се оди напред по 2 полиња).

АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ: Ја играат играта Digitmile на четврто ниво. Притоа се анализираат понудените карти и се разгледува исходот со бирање на секоја карта. На пр. ако картата гласи „Ако има играч врз поле со број 3, тогаш оди напред 4 полиња, инаку оди напред 2 полиња“ се гледа дали има играч врз поле со број 3 или не и дали ќе се згазне врз казнено или наградно поле. Ако имаме карта со повторување, се анализира нејзината содржина на сличен начин. Се анализираат и останатите две карти и се донесува одлука која карта е најдобро да се одбере. Ако не се почитува наредбата што 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 евентуално изнесуваат свое мислење за избор на некоја друга карта. Кога парот ќе ја заврши играта на ниво 4, го заменува друг пар и така сè додека трае главната активност.

Активности за евалуација: Со какви наредби досега се запознаваме во играта Digitmile? (наредби за редослед, наредби со избор, наредби со избор на две можности и наредба за повторување).