

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 7

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 за разбирање на јазични конструкции во форма на алгоритамско изразување

Очекувани резултати: Запишува јазични конструкции во форма на алгоритамско изразување

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 променливи во математиката.

- Кои се променливи во квадратот? (должината на страната – ако се промени должината на едната страна, мора да се променат и должините на другите страни)
- Ако е дадена страната a на квадратот, колкав ќе биде периметарот L ?
- Ако е дадена страната a на квадратот, колкава ќе биде плоштината P ?
- Дали и аглиите во квадратот се променливи?

Учечко – поучувачки активности: Во играта Digitmile на петто и шесто ниво има карти со:

- Во петто ниво, има наредба за редослед со променлива: „Оди напред толку полиња, колку е вредноста на твојата ѕвезда“? Што ни кажува оваа наредба?
- Во шесто ниво, има наредба за избор со променлива: „Оди напред едно поле. Ако вредноста на твојата ѕвезда е поголема од 2, тогаш оди напред три полиња“. Што ни кажува оваа наредба?

Во двата случаи, треба претходно да се одбере вредноста на ѕвездата, која служи како променлива во играта. Изборот на вредност на ѕвездата на прв поглед изгледа дека е по случаен избор, но на учениците се остава со истражување да дојдат до стратегија за избор на вредност на ѕвездата.

- Во шесто ниво, има и карта со специјална наредба со повторување, која се однесува на сите играчи, на пр.: „Сите играчи врати ги 2 полиња“. За да се избере оваа карта, се анализира кој играч ќе застане на наградно или казнено поле, односно треба да се утврди дали изборот на оваа карта ќе го промени редоследот на играчите.

АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ: Ја играат играта Digitmile на петто и шесто ниво. Притоа се анализираат понудените карти, се разгледува исходот со бирање на секоја карта и се анализира дали ќе се згазне врз казнено или наградно поле. 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 5 и 6, го заменува друг пар и така сè додека трае главната активност.

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