

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 8

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: Спроведување физички активности кои симулираат одредени компјутерски процеси

Тип на час: Обработка

Цели: Да се запознае со одредени алгоритми преку физички активности и со предностите од нивното применување

Очекувани резултати: Спроведува и поврзува физички активности со алгоритам и ја објаснува предноста од нивно применување

Место на реализација: Училница

Форми на работа: Заедничка, индивидуална и работа во парови

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

Наставни средства: Училишен инвентар

Следење и вреднување (методи, инструменти и индикатори): Набљудување, чек - листа, спроведува инструкции

ТЕК НА АКТИВНОСТИТЕ

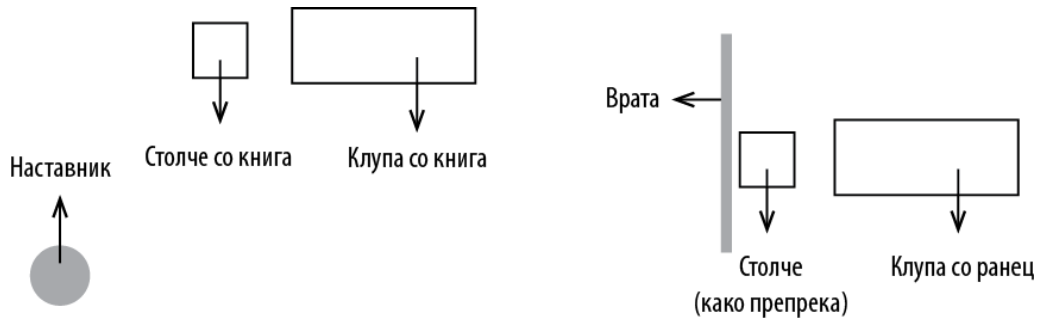
Воведна активност: Со учениците дискутираме:

- Какви наредби ни упатува семафорот кога свети црвено, жолто или зелено? Со што ни ги дава наредбите?
- Какви наредби ни упатуваат сообраќајните знаци? Со што ни ги даваат наредбите?
- Кога семафорот не работи, со какви знаци полицаецот ја контролира крстосницата?

Се најавува целта на часот – на овој час, со наредби искажани со збор, ќе имитираме начин на кој работат програмите во компјутерот.

Учечко – поучувачки активности: Ја разместуваме училницата на начин прикажан на сликата. Наставникот е во улога на робот или компјутер кој без размислување го прави само она што ќе му го кажат учениците.

АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ - Еден ученик е во улога на програмер и треба да му даде инструкции на наставникот – робот, да ја земе книгата што се наоѓа на клупата во училницата и да ја стави во ранецот што се наоѓа на клупата надвор од училницата. Другите ученици внимателно следат и усно ги коригираат наредбите коишто ги задава ученикот – програмер, доколку е потребно.



Очекуван правилен редослед на наредбите би бил:

1. Оди до клупата со книга (наставникот е „претворен“ во робот)
2. Земи ја книгата со лева рака
3. Оди до вратата
4. Отвори ја вратата со десна рака
5. Тргни го столчето со десна рака
6. Оди до ранецот што се наоѓа на клупата.
7. Отвори го ранецот со десна рака
8. Стави ја книгата во ранецот
9. Затвори го ранецот со двете раце

Притоа, наставникот – робот треба буквално да ги следи инструкциите од ученикот програмер, на пр.

- Ако не добие наредба да ја земе книгата што е на клупата, може да ја земе книгата од столчето,
- Ако не добие наредба со која рака да ја отвори вратата, може да ја пушти книгата на земја,
- Ако не добие наредба да го отвори ранецот, може да ја стави книгата врз ранецот и сл.

Улогата на програмер ја презема друг ученик или може се направат варијации на играта:

- Да направиме поинаков распоред на училницата,
- Да зададеме поинакво барање,
- Улогата на робот да ја преземе некој ученик и сл.

Активности за евалуација: Учениците усно објаснуваат како би изгледало функционирањето на програмата, кога би „прескокнале“ некој чекор.