

ДНЕВНО ПЛАНИРАЊЕ

Час: 8

Датум:

Наставен предмет: Работа со компјутери и основи на програмирањето

Програмско подрачје: Тема 6 - креирање на едноставни програми

Наставна содржина: Изработка на програми кои вклучуваат променливи

Тип на час: Обработка

Цели: Да се оспособи за самостојно креирање програми кои вклучуваат променливи, да се оспособи за дебагирање на креираните програми

Очекувани резултати: Самостојно креира програми кои вклучуваат променливи, ги дебагира креираните програми

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: Компјутер, LCD проектор

Следење и вреднување (методи, инструменти и индикатори): Набљудување, чек - листа, креира програми

ТЕК НА АКТИВНОСТИТЕ

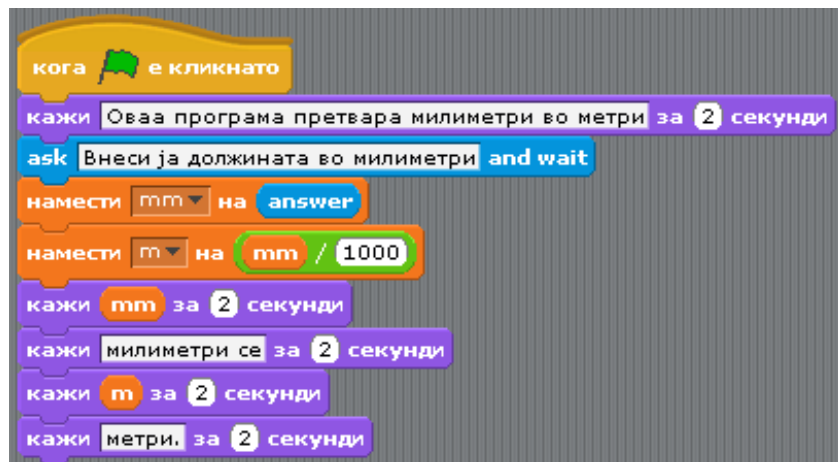
Воведна активност: Како би гласел алгоритам за програма која внесениот број во метри ќе го претвори во километри? Со сличен алгоритам, на овој час ќе напишеме уште една програма која вклучува променливи – програма која должината зададена во милиметри ќе ја претвори во метри.

Учечко – поучувачки активности: Што е задачата за овој час? (да се направи програма која должината зададена во милиметри ќе ја претвори во метри). Треба да креираме две променливи:

1. m која претставува должина во метри,
2. mm која претставува должина во милиметри.

Кога ќе го составуваме алгоритмот за оваа програма, треба да внимаваме дали милиметри се претвораат во метри со делење или множење.

АКТИВНОСТИ НА УЧЕНИЦИТЕ - Во Скреч, составуваат програма според барањето на задачата. Учениците постојано проверуваат дали програмата што ја креираат, работи како што замислиле и ги анализираат и поправаат евентуалните грешки. Точна програма би изгледала како на сликата:



Активности за евалуација: Поставувам прашање: Колку милиметри има еден километар? Учениците пресметуваат и го објаснуваат начинот на кој дошле до решението. На ист начин во програмирањето треба да размислуваме како точно да решиме одреден проблем.