

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова				ООУ „Горѓи Сугарев“ Битола	
Адаптирал: Предметен наставник					
Предмет: Техничко образование и информатика					
Наставна тема – Креирање цртеж					
содржини (и поими)	стандарди за оценување	Часови и дата на реализација	Сценарио за час	средства	следење на напредокот
<p>Запознавање со програмата за цртање ScetchUp (насловна линија (title bar), главномени (menus), линии за форматирање, лента со алатки (toolbars) и работни површини (drawing area), сцени, статусна линија и value control box – поле за прикажување.</p>	<p>Препознава и именува основни алатки во програмата за цртање на компјутер (Google SketchUp).</p> <p>Објаснува како се користат основни алатки во програмата за цртање геометриски тела и објекти.</p>	1	<p>*Воведна активност-Активирање на предзнаењата</p> <p>Учениците се вклучуваат во дискусија одговарајќи на прашања:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Кои програми за цртање ги знаат? • Кои програми за цртање ги имаат користени? <p>Преку нивните одговори се утврдуваат предзнаењата на учениците</p> <p>*Главна активност- Искуствено учење</p> <p>Учениците преку ЛЦД проектор следат демонстрација преку која се запознаваат како се активира програмата SketchUp и изгледот на основниот прозорец на програмата.</p> <p>Учениците следат објаснување од страна на наставникот за насловната линија, главното мени, линијата со алатки и работни површини, сцени, статусна линија и поле за прикажување вредности преку цртање на едноставни геометриски тела.</p> <p>Учениците добиваат упатство за цртање на едноставни 2Д и 3Д објекти како правоаголници, кругови, конуси и с.л.и креирање на објект кој ги комбинира повеќето од овие форми</p> <p>Учениците ги увежбуваат наученото преку практична работа во SketchUp и ја работат вежбата според упатството на наставникот.</p>	<p>Компјутери за учениците</p> <p>Компјутер на наставникот</p> <p>Програма SketchUp</p> <p>ЛЦД проектор</p> <p>Презентација за објаснување подготвена од наставникот</p> <p>Упатство за работа на практична вежба подготвена од наставник</p>	<p>Усни одговори на прашања на дискусија;</p> <p>Придонес во практични активности;</p> <p>Придонес во изведување на заклучоците</p>

			<p>*Завршна активност-Изведување на заклучоци</p> <p>Учениците одговараат на прашања од наставникот и објаснуваат како се користат основните алатки во програмата SketchUp</p> <p>Рефлексија: Дискусија за изработка на вежбата- Што беше добро? Во кои активности имавте потешкотии?</p>		
--	--	--	---	--	--

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова			ООУ „Горѓи Сугарев“ Битола		
Адаптирал: Предметен наставник					
Предмет: Техничко образование и информатика					
Наставна тема – Креирање цртеж					
содржини (и поими)	стандарди за оценување	Часови и дата на реализација	Сценарио за час	средства	следење на напредокот
<p>Програма за цртање SketchUp (насловна линија (title bar), главномени (menus), линии за форматирање, лента со алатки (toolbars) и работни површини (drawing area), сцени, статусна линија и value control box – поле за прикажување.</p>	<p>Препознава и именува основни алатки во програмата за цртање на компјутер (Google SketchUp).</p> <p>Објаснува како се користат основни алатки во програмата за цртање геометриски тела и објекти.</p>	1	<p>*Воведна активност-Активирање на предзнаењата</p> <p>Учениците одговараат на прашања од наставникот за именување на основните алатки во програмата за цртање SketchUp.</p> <p>Преку нивните одговори се утврдуваат знаењата стекнати на претходниот час</p> <p>*Главна активност- Искуствено учење</p> <p>Учениците добиваат упатство за цртање на едноставни 2Д и 3Д објекти како правоаголници, кругови, конуси и сл. и креирање на објект кој ги комбинира повеќето од овие форми.</p> <p>Учениците ги увежбуваат наученото преку практична работа во SketchUp и ја работат вежбата според упатството на наставникот.</p> <p>*Завршна активност-Изведување на заклучоци</p> <p>Учениците пополнуваат чек листа за саморефлексија за испонетост на барањата во вежбата.</p> <p>Учениците одговараат на прашања од наставникот и објаснуваат како се користат основните алатки во програмата SketchUp.</p>	<p>Компјутери за учениците</p> <p>Компјутер на наставникот</p> <p>Програма SketchUp</p> <p>Упатство за работа на практична вежба подготвена од наставник</p> <p>Чек листа за саморефлексија за ученик</p>	<p>Усни одговори на прашања на дискусија;</p> <p>Придонес во практични активности;</p> <p>Придонес во изведување на заклучоците</p>

			Рефлексија: Дали сте задоволни од постигнатото во вежбата? Во кои активности имавте потешкотии? Што треба да се увежба повеќе во следни вежби?		
--	--	--	--	--	--

Дневни сценарија за тема 2

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова				ООУ „Горѓи Сугарев“ Битола	
Адаптирал: Предметен наставник					
Предмет: Техничко образование и информатика					
Наставна тема – Креирање цртеж					
содржини (и поими)	стандарди за оценување	Часови и дата на реализација	Сценарио за час	средства	следење на напредокот
Цртање геометриски објекти и уредување на цртежите	<p>Применува алатки за дизајнирање на едноставни објекти.</p> <p>Користи алатки за бришење, боење, текстура и проверка на димензии.</p> <p>Проценува точност на нацртан цртеж и прецизност во програма за цртање.</p>	1	<p>*Воведна активност-Активирање на предзнаењата</p> <p>Учениците преку бура на идеи се поттикнуваат да дадат предлози за дизајнирање на едноставни објекти:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 3Д модел на надворешна фасада на куќа ✓ 3Д модел на покрив на куќа ✓ 3Д модел на надворешен простор како двор, тераса или градина ✓ По нивен избор 	<p>Компјутери за учениците</p> <p>Компјутер на наставникот</p> <p>ЛЦД проектор</p> <p>Програма SketchUp</p> <p>Работен лист со насоки за вежбата</p>	<p>Усни одговори на прашања на дискусија;</p> <p>Придонес во практични активности;</p> <p>Изработки од ученици – плакат/постер</p>
			<p>*Главна активност- Искуствено учење</p> <ul style="list-style-type: none"> • Учениците добиваат задача да нацртаат објект каде ќе ги применат алатки за дводимензионално и тродимензионално цртање, боење, мерење и да го дизајнираат надворешно на пример: покрив, надворешна фасада, прозори и слично. • Учениците ги увежбуваат научените алатки за уредување на надворешен и внатрешен ентериер на објектот и при тоа ја изразуваат својата креативност • Учениците се мотивираат да бидат креативни • Го увежбуваат наученото и добиваат помош од наставник доколку има потреба. <p>*Завршна активност-Изведување на заклучоци</p>		

			<p>Учениците ги презентираат своите објекто и се избира најкреативен објект</p> <p>Рефлексија: Учениците даваат критички осврт за сработеното? Колку се задоволни од постигнатото? Што би подобриле во следните проекти?</p>		
--	--	--	---	--	--

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова				ООУ „Горѓи Сугарев“ Битола	
Адаптирал: Предметен наставник					
Предмет: Техничко образование и информатика					
Наставна тема – Креирање цртеж					
содржини (и поими)	стандарди за оценување	Часови и дата на реализација	Сценарио за час	средства	следење на напредокот
Цртање геометриски објекти и уредување на цртежите	Планира проект за цртање објект составен од дводимензионални и тродимензионални геометриски објекти, според зададени критериуми.	2	<p>*Воведна активност-Активирање на предзнаењата</p> <p>Учениците преку бора на идеи се поттикнуваат да дадат предлози за изработка на проектна активност – цртање објект составен од 2Д и 3Д геометриски форми на тема:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Зелена градина ✓ Мојата соба ✓ Мојата продавница ✓ Зоолошка градина ✓ Еколошки камп ✓ по нивен избор 	<p>Компјутери за учениците</p> <p>Компјутер на наставникот</p> <p>Програма SketchUp</p>	<p>Усни одговори на прашања на дискусија;</p> <p>Придонес во практични активности;</p>
			<p>*Главна активност- Искуствено учење</p> <p>Учениците поделени во парови или групи добиваат задача да нацртаат објект според однапред зададени критериуми чија скица ќе ја изработат во тетратка и ќе осмислат надворешно и внатрешно уредување. При скицирањето планираат дводимензионални и тродимензионални објекти со конкретни димензии.</p> <p>Потоа секој пар или група со програмата за цртање ја реализира својата идеја (зелена градина, мојата соба, мојата продавница, зоолошка градина, итн.).</p> <p>Учениците проверуваат дали се испочитувани критериумите за нацртаниот објект.</p>	<p>Работен лист со критериуми за вежбата</p>	<p>Изработки од ученици</p>

			<p>Го увежбуваат наученото и добиваат помош од наставник доколку има потреба.</p> <p>*Завршна активност-Изведување на заклучоци</p> <p>Учениците ги презентираат своите изработки и се избира најкреативен цртеж</p> <p>Рефлексија: Дискусија за идејата на проектот. Што би додале? Што би подобриле?</p>		
--	--	--	--	--	--

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова				ООУ „Горѓи Сугарев“ Битола	
Адаптирал: Предметен наставник					
Предмет: Техничко образование и информатика					
Наставна тема – Креирање цртеж					
содржини (и поими)	стандарди за оценување	Часови и дата на реализација	Сценарио за час	средства	следење на напредокот
Цртање геометриски објекти и уредување на цртежите	Планира проект за цртање објект составен од дводимензионални и тродимензионални геометриски објекти, според зададени критериуми.	2	<p>*Воведна активност-Активирање на предзнаењата</p> <p>Учениците дискутираат околу проектните активности кои ги започнаа на претходниот час,.</p> <p>Во програмата SketchUp ги отвораат своите цртежи.</p>	Компјутери за учениците	Усни одговори на прашања на дискусија;
			<p>*Главна активност- Искуствено учење</p> <p>Учениците продолжуваат со работа на своите проектни задачи од претходниот час</p> <p>Учениците проверуваат дали се испочитувани критериумите за нацртаниот објект.</p> <p>Го увежбуваат наученото и добиваат помош од наставник доколку има потреба.</p>	Компјутер на наставникот	Придонес во практични активности;
			<p>*Завршна активност-Изведување на заклучоци</p> <p>Учениците ги презентираат своите проекти и се избира најкреативен цртеж</p> <p>Рефлексија: Што беше добро? Дали се инспирирани за следен проект?</p>	Програма SketchUp	Изработки од ученици
				Работен лист со критериуми за вежбата	

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова				ООУ „Горѓи Сугарев“ Битола	
Адаптирал: Предметен наставник					
Предмет: Техничко образование и информатика					
Наставна тема – Креирање цртеж					
содржини (и поими)	стандарди за оценување	Часови и дата на реализација	Сценарио за час	средства	следење на напредокот
<p>Проверка на знаења</p> <p>Тема 2.</p> <p>Креирање цртеж</p>	<p>Применува алатки за дизајнирање на едноставни објекти.</p> <p>Користи алатки за бришење, боење, текстура и проверка на димензии.</p> <p>Креира цртеж со цртање објект составен од дводимензионални и тродимензионални геометриски објекти, според зададени критериуми.</p>	1	<p>*Воведна активност-Активирање на предзнаењата</p> <p>Учениците добиваат насоки за часот. Подготовка на учениците за индивидуална работа</p> <p>*Главна активност- Искуствено учење</p> <p>Активности за проверка на усвоеност на стандардите за оценување и постигнување на очекувани резултати</p> <p>Упатство со насоки за изработка на цртеж подготвен од наставник во печатена форма</p> <p>Учениците добиваат чек листа за да направат саморефлексија со постигнатите резултати – што направиле од барањата во упатството за работа</p> <p>Самостојна работа на учениците. Доколку има потреба се даваат дополнителни појаснувања.</p> <p>*Завршна активност-Изведување на заклучоци</p> <p>Учениците ги презентираат своите цртежи.</p> <p>Учениците прават соученичко оценување преку оценување со холистичка рубрика.</p> <p>Рефлексија Учениците дискутираат за постигнатите резултати – што е добро, а во што треба да се подобрат.</p>	<p>Компјутери за учениците</p> <p>Компјутер на наставникот</p> <p>Упатство со насоки за креирање цртеж</p> <p>Чек листа за саморефлексија</p> <p>Холистичка рубрика подготвена од наставник</p>	<p>Практична работа на компјутер</p> <p>Изработки од ученици</p>