

ООУ „ЃОРЃИ СУГАРЕВ“ - БИТОЛА

ПЛАНИРАЊЕ НА РЕАЛИЗАЦИЈА НА НАСТАВНАТА ПРОГРАМА

ПО ТЕХНИЧКО ОБРАЗОВАНИЕ И ИНФОРМАТИКА

СЕДМО ОДДЕЛЕНИЕ

УЧЕБНА 2025 / 2026 ГОДИНА

НАСТАВНИ ТЕМИ	
Информатика, компјутери и вештачка интелигенција	6 часа
Работа со текст	6 часа
Табеларни пресметувања	10 часа
Запознавање со информатички концепти преку решавање на логички натпреварувачки задачи	6 часа
Напредно програмирање во визуелна околина	8 часа
Креирање програми C++	20 часа
Креирање проекти со микробит	10 часа
Онлајн живеење	6 часа
ВКУПНО	72 часа

Наставен предмет	ТЕХНИЧКО ОБРАЗОВАНИЕ И ИНФОРМАТИКА
Вид / категорија на наставен предмет	Задолжителен
Одделение	VII – седмо одделение
Теми / подрачја во наставната програма	1. Информатика, компјутери и вештачка интелигенција (6 часа) 2. Работа со текст (6 часа) 3. Табеларни пресметувања (10 часа) 4. Запознавање со информатички концепти преку решавање на логички натпреварувачки задачи (6 часа) 5. Напредно програмирање во визуелна околина (8) 6. Креирање програми C++ (20 часа) 7. Креирање проекти со микробит (10 часа) 8. Онлајн живеење (6 часа)
Број на часови	2 час неделно / 72 часа годишно
Опрема и средства	✓ Компјутери, проектор, микробит ✓ Интернет ✓ Микробит ✓ Хартија, хамер, тетратка, молив, лепило

Предмет : Техничко образование и информатика					
Тема : Напредно програмирање во визуелна околина			Време на реализација 8 часа		
Изготвил: М-р Оливера Шиклеска-Грозданова			Од ООУ: „Горѓи Сугарев“ Битола		
Адаптирале:					
РЕЗУЛТАТИ ОД УЧЕЊЕ					
Ученикот/ученичката ќе биде способен/способна да:					
• користи напредни концепти на програмирање во визуелен јазик; • креира самостојно програми со користење на координати во програмскиот код; • креира програми со користење на повеќе настани за интерактивност; • употребува правилно комбинација од низи во програмскиот код; • креира самостојно игри со користење на изучените искази.					
содржини (и поими)	стандарди за оценување	часов и	активности	средства	следење на напредокот
• Графичко (визуелно) програмирање (визуелен програмски јазик, графички приказ, координати)	Самостојно изработува програма со користење координати во програмски код.	1	• Учениците следат презентација и објаснување на пример-програма во визуелниот програмски јазик Scratch со употреба на координати (x,y) и нивна анализа. • Изработка на програма со користење координати.	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот ЛЦД проектор Презентација за објаснување на поимите подготвена од наставникот	Усни одговори на прашања поставени од наставникот Придонес во дидкусии Придонес во донесување заклучоци

Интерактивни програми со настани (интерактивн и програми, настани, објекти)	Креира програма во која има вклучено повеќе настани.	1	Учениците водат дискусија за секојдневни ситуации со цел објаснување на настани како дел од програмските јазици и програмите.	Програмски јазик Scratch	
Изработка на програми со посложени проблемски ситуации	- Правилно употребува комбинација од низи во програмски код; - Самостојно креира игри во програмски јазик Scratch со комбинација на изучените искази.	1 2 2	- Учениците се запознаваат со поимот низа, нејзиното значење и примена при пишување програма. - Учениците следат презентација за користење на програмскиот јазик Scratch во кодирање сопствени интерактивни приказни, анимации и игри. Во однос на начинот на комбинација на наредбите за игра, учениците поставуваат меѓусебни прашања и одговори, разменуваат идеи или сопствени искуства и знаења. - Учениците креираат сложена игра која вклучува повеќе настани. Притоа, се поттикнуваат учениците игрите кои ги креирале во Scratch меѓусебно да ги играат.	Компјутери и проектор Презентација подготвена од наставникот Програмски јазик Scratch	Усни одговори на прашања поставени од наставникот Учество во дискусија Практична работа Практични изработки
Оценување на наученото		1	Активности за проверка на усвоеност на стандардите за оценување и постигнување на очекувани резултати(објективен тест подготвен од наставник)		