

<b>Предмет:</b>	Шах за I одд		
<b>Тема:</b>	<b>Изучување на шаховските фигури и како се движат</b>	<b>Број на часови:</b>	<b>12 ч.</b>
<b>Содржини (и поими)</b>	<b>Изучување на шаховските фигури, како се движат и нивната вредност – пешак, топ, ловец, коњ, крал, дама</b>	<b>Час бр. 4</b>	<b>дата на реализација /./2022</b>
<b>Изготвиле:</b>	О.О.У		

<b>стандарди за оценување</b>	<b>сценарио за часот</b>	<b>средства</b>	<b>следење на напредокот</b>
<p>Да ги разликува шаховските фигури и ја знае вредноста на секоја шаховска фигура</p> <p>Да умее правилно да врши движење на секоја шаховска фигура на шаховската табла</p> <p>Да си постави цели за учење и сопствен развој и да работи на надминување на предизвиците што се јавуваат на патот кон нивно остварување</p>	<p><b>Воведна активност-активирање на предзнаењата</b></p> <p>1. Наставникот со поставување на кратки прашања ги насочува учениците да повторат за движењето на пешак, топ, ловец, коњ, крал и дама како и за нивната вредност</p> <p><b>Главни активности – искусствено учење</b></p> <p>2. Секој ученик на шаховската табла покажува како се движи пешак, топ, ловец, коњ, крал и дама и која е нејзината вредност.</p> <p>Учениците меѓу себе играат само со пешаци, победник е оној кој прв ќе стигне до спротивното крајно поле.</p> <p><b>Завршни активности- извлекување заклучок</b></p> <p>3. Учениците меѓу себе играат со пешаци и се додаваат топови (ловци, коњи, дама), победник е оној кој прв ќе стигне до спротивното крајно поле.</p> <p><b>Рефлексија</b></p> <p>Што правевме денес? Која активност ви беше најинтересна? Што научивте?</p>	<p>- компјутер - ЛЦД проектор - интерактивна табла - шаховска табла со фигури - таблет</p>	<p>усните одговори на прашања поставени од наставникот или од соучениците</p> <p>Придонес во изведување на заклучоци</p> <p>одговорите/решенијата за движење на зададените фигури</p>