*Pripreme za časove izradili su i provode članovi Zajednice inovativnih nastavnika. Postanite i vi član Zajednice i pronađite još više priprema za časove, kao i metoda i strategija na* [*www.inskola.com*](http://www.inskola.com)*.*

|  |  |
| --- | --- |
| Ime i prezime autora: | Azra Kreho |
| Naziv pripreme: | NAREDBE GRANANJA KROZ SAT KODIRANJA |
| Predmet: | INFORMATIKA |
| Razred: | VII |
| Trajanje: | 45 minuta |
| Nastavna oblast: | PROGRAMIRANJE |
| Uža tema: | Naredbe grananja |
| Kratki opis | |
| Ovm nastavnom jedinicom se povezuje tradicionalan način programiranja u nekom od programskih jezika sa modernim oblicima programiranja, koristeći aplikacije u okviru svjetskog događaja Sat kodiranja . | |
| Ciljevi i ishodi učenja i poučavanja: | |
| Uvježbati rješavanje zadataka vezanih za naredbe grananja koristeći online aplikaciju. Pokazati upotrebu savremene informatičke opreme i način uključivanja u savremene informatičke tokove.  **ZADACI NASTAVNOG ČASA:**   * **OBRAZOVNI:** Uvježbati rješavanje zadataka gdje se koriste naredbe grananja.   Primjeniti usvojeno znanje iz informatike prilikom rješavanja zadataka.   * **ODGOJNI:** Kod učenika razvijati sposobnost uključivanja u savremne informatičke tokove pri rješavanju postavljenih zadataka. Razvijanje svijesti kod učenika o savjesnom i odgovornom korištenju informatičke opreme. * **FUNKCIONALNI:** Učenici treba da razumiju nužnu odgovornost pri upotrebi informatičke tehnologije i informacija te posljedice njihove neodgovorne upotrebe. Osposobiti učenike da prepoznaju, odaberu i upotrebljavaju primjerene programske alate kao potporu u rješavanju zadataka, kako iz informatike tako i iz drugih oblasti. Razvijati kod učenika sposobnost logičkog mišljenja, preciznosti, interesa, istrajnosti u radu, pažnje i koncentracije učenika radi bolje manipulacije i primjene naučenog   gradiva. | |

**DETALJAN OPIS REALIZACIJE:**

*UVODNI DIO ČASA: oko 10 minuta*

* *Pozdraviti učenike i prisutne goste, te im poželjeti dobrodošlicu.*
* *Upisati čas i odsutne učenike.*
* *Upoznati učenike sa načinom realizacije časa, te posjetioce o pripremama koje su izvedene na časovima informatike.*
* *Kroz prezentaciju ponoviti gradivo koje se radilo na prethodnim časovima, a vezano je za naredbe grananja i rješavanje zadataka u QBASIC-u.*

*GLAVNI DIO ČASA: oko 25 minuta*

* *Dati učenicima osnovne upute o načinu prijave i korištenja aplikacija vezanih za sat kodiranja.*
* *Objasniti učenicima:*

*a) prijava na Google račun*

*b) prijava za Sat kodiranja*

*c) odabir jezika-Bosanski*

*d) odabir kursa-Course Catalog*

*e) pregledanje videa o načinu rješavanja zadataka*

*f) odabir igrica: - Lesson 7: Pčela-uslovi*

*- Lesson 8: Labirint-uslovi*

*- za dodatni rad: Lesson 21: Umjetnik-obrasci*

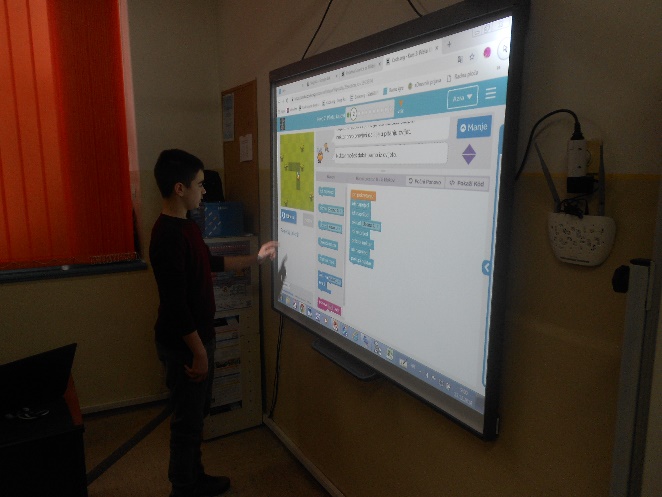
*g) način rada na pametnoj tabli,*

*h) uvid u učeničke rezultate rada.*

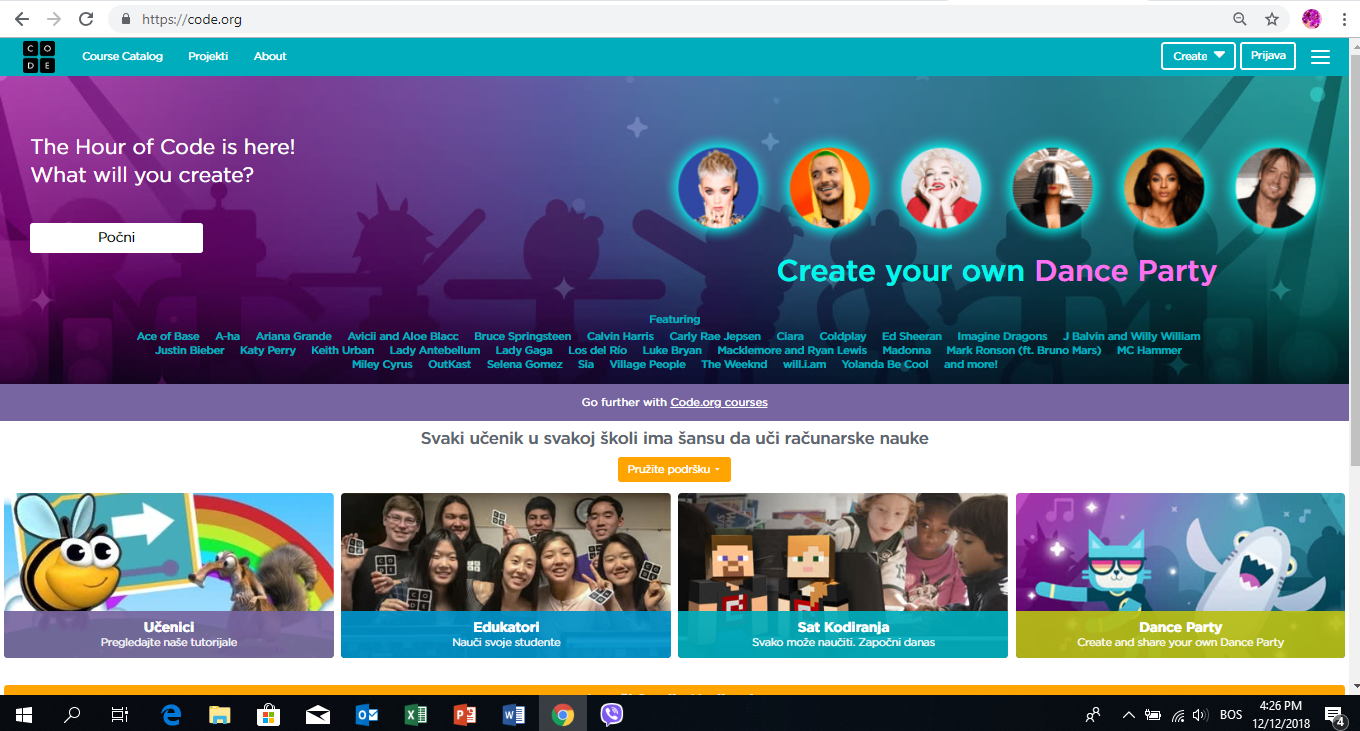
* *Individualan rad učenika, eventualno u parovima (zavisno od broja prisutnih učenika i raspoloživih računara).*
* *Dobrovoljaci, jedan za drugim koristi resurse pametne table i rješavaju zadatke. Ukoliko se pojave poteškoće oko funkcionisanja pametne table učenici rade za računarom koji je povezan za projektor kako bi ostali učenici mogli vidjeti njihov rad.*
* *Nastavnica obilazi i nadgleda učenički rad. Po potrebi daje dodatna objašnjenja i pomaže učenicima koji imaju poteškoća u radu.*

*ZAVRŠNI DIO ČASA: oko 10 minuta*

* *Pokazati učenicima njihov napredak pri riješavanju zadataka.*
* *Prikazati im eventualno zasluženu Diplomu, pa je naknadno proslijediti učenicima na e-mail.*
* *Popunjavanje online ankete, vezane za evoluaciju održanog časa koristeći Google for education.*
* *Učenicima dati upute oko rješavanja domaće zadaće (zadaću učenicima poslati na e-mail koristeći Google foe Education).*
* *Odjaviti se se sa web stranice: htpp://code.org i sa svog računa.*
* *Podsjetiti učenike na važnost ovog koraka (odjavljivanja sa računa) kao vida zaštite ličnih podataka.*
* *Zahvaliti se učenicima na saradnji.*
* *Priprema računara za isključenje.*
* *Atmosfera sa časa:*

** **

< <

**

**POTREBNI RESURSI:**

* *Računari*
* *Internet*
* *Pametna tabla ili računar povezan na projektor*
* *Adekvatan softver na školskim računarima: QB64 ili QB71*
* *Web sajt:* [*https://code.org/*](https://code.org/)
* *Prezentacija: Naredbe grananja-u prilogu*
* *Anketa- u prilogu*

**PRAĆENJE I PROCJENJIVANJE:**

*Napredak djece se posmatrao kroz pređene nivoe igrica u kojima su učenici primjenjivali naučene naredbe u programskom jeziku.*

**IDEJE ZA DOMAĆE ZADAĆE (NASTAVAK AKTIVNOSTI) I UKLJUČIVANJE RODITELJA**

*Upute za rješavanje zadataka kod kuće tj. istražiti igricu: CODE YOUR OWN DANCE PARTY*

**SAVJETI ZA DRUGE NASTAVNIKE/CE KOD REALIZACIJE OVE LEKCIJE/TEME:**

Učenici trebaju znati osnovne algoritamske strukture i manipulaciju s osnovnim naredbama u QBASIC-u. Čas se realizovao u decembru u okviru sedmice kodiranja, ali sajt je dostupan u toku cijele godine tako da čas može prilagoditi godišnjem planu.

**PRILOZI** (radni materijal, radni listovi i dr.) – priloge dodajte u za to određena polja na stranici

* prezentacija-Naredbe grananja
* Anketa o održanom času