



Naredbe grananja kroz sat kodiranja

Ovom nastavnom jedinicom se povezuje tradicionalan način programiranja u nekom od programskih jezika sa modernim oblicima programiranja, koristeći aplikacije u okviru svjetskog događaja Sat kodiranja.

studio.code.org/teacher_dashboard/sections/4433552

Petlja BH01 STEM eksperimenti... STEM google translate ~... Udžbenik.hr BBC microbit - pre... Meraki Dashboard... Book Creator - The... EP8IH Razne igre Prijava - AntiCorrup...

Select a course or unit
Kurs 3

View By
Lessons Levels Standardi

Jump to lesson
7: Pčela: Uslovi

Levels attempted in Kurs 3

Lesson	7	8
Level Type		
ADNA ZIGO	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
AMINA MESIC	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
AMIR KARAMOV...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
DANIS ISA KAR...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
DORA DAVIDOV...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
DZAN ADILOVIC	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
DZENAN SAKIC	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Emina Mustajbaš...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
EMINA SIVSIC	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
EMIR FILIPOVIC	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FARIS DELIC	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ismail Nurkić	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
LENA HUSIC	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MAJDA FEJZIC	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tags

Istraživanje

Organizacijski oblik nastave

Predmetna nastava 7. razred

Vrsta nastavnog procesa

Osnovna vrsta nastave - Redovna nastava

Suradnja škole sa roditeljima i zajednicom te razvoj školskog kolektiva

Aktivnosti sa učenicima

Trajanje

45 minuta

Oblasti

Digitalni svijet/Područje tehnike i informacionih tehnologija

Predmet

Informatika

Ključne kompetencije

Matematička kompetencija i kompetencija u nauci, tehnologiji i inženjerstvu

Digitalna kompetencija

Ciljevi i ishodi učenja i poučavanja

CILJ časa:

Uvježbati rješavanje zadataka vezanih za naredbe grananja koristeći online aplikaciju. Pokazati upotrebu savremene informatičke opreme i način uključivanja u savremene informatičke tokove.

ISHODI učenja i podučavanja:

- Analizira i povezuje elemente programiranja:
 - Razlikuje strukture algoritma (linijska, razgranata, ciklična).
- Rješava problem primjenjujući naredbe grananja u nekom od programskih jezika:
 - Prepoznaje strukture sa grananjem u zavisnosti od uslova.
 - Razlikuje vrste grananja (jednostruko, dvostruko i višestruko).
 - Provjerava izvršavanjem kreirani program uz kritičko vrednovanje i testiranje datog programa.
 - Rješava problemske zadatke iz drugih predmetnih oblasti primjenjujući naredbe grananja.
- Samostalno koristi mail nalog za registraciju na druge web servise.

Detaljan opis realizacije

AKTIVNOSTI NA ČASU:

- 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.
- Dati učenicima osnovne upute o načinu prijave i korištenja aplikacija vezanih za sat kodiranja.
Objasniti učenicima u fazama:
 - 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 igrice: - 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.

Povremeno pokazati učenicima njihov napredak pri rješavanju zadataka.

Prikazati im eventualno zasluženu Diplomu, pa je naknadno proslijediti učenicima na e-mail.

Popunjavanje online ankete, vezane za evoluciju 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 sa web stranice: <http://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.

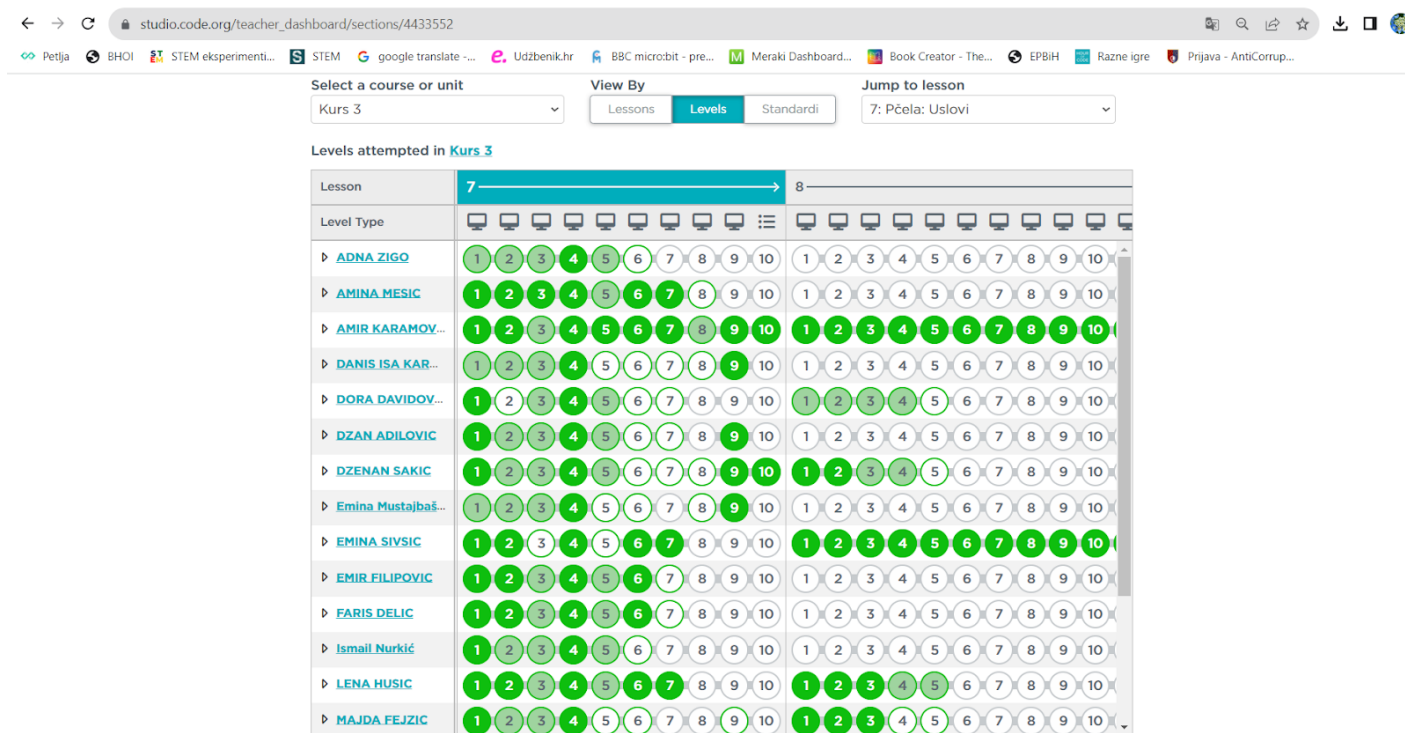
Potrebni resursi

- Računari
- Internet
- Pametna tabla ili računar povezan na projektor
- Adekvatan softver na školskim računarima: QB64 ili QB71 ili online editor:
<https://replit.com/languages/qbasic>
- Web sajt: <https://code.org/>
- Prezentacija: Naredbe grananja-u prilogu
- Anketa- u prilogu

Praćenje i procjenjivanje

Napredak djece se posmatrao kroz pređene nivoe igrice u kojima su učenici primjenjivali naučene naredbe u programskom jeziku. Pregled napretka svakog učenika je bio dostupan tokom trajanja časa za sve učenike.

Primjer praćenja je dat na sljedećoj slici.



Ideje za domaće zadaće (nastavak aktivnosti) i uključivanje roditelja

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

Na linku: <https://hourofcode.com/us/learn> učenici, zajedno sa roditeljima mogu naučiti i zabaviti se kroz dodatne igrice, kurseve i aktivnosti.

Savjeti za druge nastavnike/ce kod realizacije ove lekcije teme

Prije realizacije aktivnosti poželjno je da učenici imaju aktivne email račune jer time se obezbjeđuje praćenje napretka učenika. Nastavnici uvijek prije časa trebaju provjeriti dostupne igrice odnosno kurseve jer se mijenjaju.

Metode i tehnike

Metoda usmenog izlaganja

Metoda demonstracije

Collections

Priprema za čas - Osnovna škola