



ПЛАН ЧАСА	
Рачунарство и информатика за шести разред	
Наставна тема:	Рачунарство
Редни број часа:	12.
Наставна јединица	Пајтон – гранање
Тип часа:	обрада
Циљ часа:	Упознавање ученика са наредбом гранања, односно, <i>if</i> наредби
Исходи часа:	<ul style="list-style-type: none"> • Ученик разуме идеју гранања у програму • Ученик уме да користи наредбу гранања у језику Пајтон • Ученик препознаје везу између логичких оператора у програмском језику и везника у говорном језику • Ученик уме да примени логичке операције Ученик уме да користи наредбе гранања како би решио неку проблемску ситуацију
Облици рада:	фронтални, индивидуални, рад у пару, метода практичног рада
Наставне методе:	демонстративна, метода разговора, метода усменог излагања, метода практичног рада
Место реализације:	учионица, рачунарски кабинет (дигитална учионица)
Кратак опис часа	
<p>На почетку часа наставник дискутује са ученицима о ситуацијама из реалног живота у којима поступак решавања проблема зависи од испуњености одређених услова, упознаје ученике са изразом <i>гранање</i> и <i>ране</i> у контексту описивања поступака за решавање проблема и даје увод за команду гранања у <i>Пајтон</i> језику. Затим се ученици претећи видео лекцију <i>Пајтон – гранање</i>, детаљније упознају са наредбом гранања и њеном употребом у <i>Пајтон</i> програмском окружењу. Након тога, ученици самостално или у пару, решавају задатке, прво са једноставним, а затим и са сложеним условима и то на примерима датим у интерактивном уџбенику.</p>	
Ток часа према активностима ученика	
Активност 1	- Увод: дискусија ја тему решавања проблема чији поступак за решавање има различит ток у зависности од испуњености одређених услова и давање мотивације за употребу наредбе гранања у програмским језицима
Активност 2	- Видео–лекција: ученици прате видео–лекцију Пајтон –гранање , у којој су дати примери и начини употребе наредбе гранања у програмском језику Пајтон
Активност 3	- Вежба: ученици, самостално или у пару, решавају задатке са једноставним условима у интерактивном уџбенику (коришћење <i>if</i> наредбе)
Активност 4	- Дискусија: наставник са ученицима дискутује о сложеним условима и начину на који се они могу рашчланити и записати помоћу логичких оператора, као и о начину на који употреба заграда утиче на значење записаних услова.
Активност 5	- Вежба: Ученици, самостално или у пару, решавају задатке са једноставним условима у интерактивном уџбенику (коришћење <i>if</i> наредбе).

Програмирај!



Материјал за час:

<http://os.petlja.org/vi/Grananje.html>