

Глобални план и програм рада за ученике 5 разреда

– настава недељом у Математичкој гимназији Удружење Кликер и Кликерчић

Настава се изводи кроз 40 часова у току једне школске године и прати највећим делом план и програм рада ученика у 5 разреду основне школе у Србији.

1. Упознавање са радом у графичком оперативном систему Windows 10
 - a. упознавање ученика са графичким радним окружењем оперативног система;
 - b. упознавање ученика са организацијом дискова, датотека и директоријума;
 - c. упознавање ученика са подешавањем околине за рад на српском језику;
 - d. упознавање ученика са основним програмима за рад у мултимедији;
 - e. упознавање ученика са радом у програму за обраду текста;
 - f. оспособљавање ученика за самостално коришћење рачунарских програма.

БРОЈ ЧАСОВА 6

2. Упознавање са радом у програмском окружењу SCRATCH

БРОЈ ЧАСОВА 2

3. Алгоритамски начин размишљања кроз примере у програмском окружењу SCRATCH

БРОЈ ЧАСОВА 2

4. Решавање задатака кроз алгоритамско програмирање у SCRATCH-у
 - a. линијске структуре
 - b. разгранате структуре
 - c. цикличне структуре
 - d. блокови
 - e. изглед
 - f. звук
 - g. кретање
 - h. цртање- корњача графика
 - i. процедуре
 - j. листе

БРОЈ ЧАСОВА 22

5. Упознавање са визуелним програмским окружењем Alice

БРОЈ ЧАСОВА 6

6. Упознавање са програмским окружењем Python и припрема за наставак учења програмирања у шестом разреду.

БРОЈ ЧАСОВА 2

Редни број	Наставна тема	Број часова
1.	Упознавање са радом у графичком оперативном систему Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> a. упознавање ученика са графичким радним окружењем оперативног система; b. упознавање ученика са организацијом дискова, датотека и директоријума; c. упознавање ученика са подешавањем околине за рад на српском језику; d. упознавање ученика са основним програмима за рад у мултимедији; e. упознавање ученика са радом у програму за обраду текста; f. оспособљавање ученика за самостално коришћење рачунарских програма. 	6
2.	Упознавање са радом у програмском окружењу SCRATCH	2
3.	Алгоритамски начин размишљања кроз примере у програмском окружењу SCRATCH	2
4.	Решавање задатака кроз алгоритамско програмирање у SCRATCH-у <ul style="list-style-type: none"> a. линијске структуре b. разгранате структуре c. цикличне структуре d. блокови e. изглед f. звук g. кретање h. цртање- корњача графика i. процедуре j. листе 	22
5.	Упознавање са визуелним програмским окружењем Alice	6
6.	Упознавање са програмским окружењем Python и припрема за наставак учења програмирања у шестом разреду.	2
	Укупно:	40