|  |  |
| --- | --- |
| Школа: ОШ „Назив Школе“ место  Предмет: Дигитални свет 1  Наставник: **Име Презиме** | Датум: 01.09.2023.  Разред: први  Одељење: 1-1 (група А / Б) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ПРИПРЕМА ЗА НАСТАВНИ ЧАС 34** | | | |
| **Наставнa тема/област:** Алгоритамски начин размишљања | | | |
| **Наставна јединица:** Повежи алгоритам са радом дигиталних уређаја | | | |
| **Тип наставног часа:** обрада | | | |
| **Циљ наставног часа:** Усвајање елементарних знања о могућностима и различитим начинима управљања дигиталним уређајима. | | | |
| **Образовни задаци:** | оспособљавање ученика да доведе у везу алгоритам и понашање дигиталног уређаја.  оспособљавање ученика за примену стечених знања о дигиталним уређајима у свакодневном животу; | | |
| **Функционални задаци:** | Развијање и неговање поступности, повезивања градива, учења у групи, вредновања и самовредновања остварених резултата рада.  Развијање тeхника сазнајног процеса ученика (посматрање, уочавање, упоређивање, закључивање и сл.); | | |
| **Васпитни задаци:** | развијање позитивних особина ученика (дружељубивост, заинтересованост за рад у пару, групи и сл.); | | |
| **Исходи:** | На крају часа, ученик је у стању да:   * анализира једноставан познати поступак/активност и предлаже кораке за његово спровођење; * протумачи симболе познатог/договореног значења и спроведе поступак описан њима * уочи и исправи грешку у симболима израженом упутству (алгоритму), провери ваљаност свог решења и по потреби га поправи (самостално или сараднички); * доведе у везу алгоритам и понашање дигиталног уређаја. | | |
| **Облици наставног рада:** фронтални, групни рад, индивидуални | | **Методе наставног рада:** монолошка, дијалошка, илустративно–демонстративна | **Наставна средства**:Уџбеник, свеска, прибор за рад, материјал за рад, Дигитални уџбеник |
| **Корелација:**  Српски језик, Ликовна култура, Математика | | | **Место рада:**  учионица |
| **Обавезна и додатна литература и остали извори података за ученике и наставнике:**  Дигитални свет за први разред основне школе, Данијела Митић, Јасмина Мавреновић, Дата Статус 2023.  **Интернет / ПП презентација:** Алгоритамски начин размишљања | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ТОК ЧАСА** | | | |
|  | **Активности наставника** | | **Активности ученика** |
| **Уводни део** | **Мотивациона активност**  :Кратак разговор са ученицима:  Да ли волите да гледате телевизију? Зашто?  Како именујемо уређај којим управљамо нашим телевизорима?  Које радње обављамо уз помоћ даљинског управљача за ТВ?  Како именујемо ручицу код Sony PlayStation-а или рачунара, док играмо видео игре?  Чита стихове из уџбеника стр. 73. | | Пажљиво слушају и активно учествују у раду на часу.  Одговарају на питања наставника. |
| **Истицање циља часа:**  Наставник пише наслов на табли - Повежи алгоритам са радом дигиталних уређаја | | Слушају наставника и записују наслов. |
| **Главни део** | На основу алгоритама се пишу рачунарски програми који управљају роботима, возилима, фабрикама, користе се у различитим занимањима.  Алгоритам је низ корака који упућују програмера како да реши проблем.  ЗАПИС:Да би дигитални уређај могао да ради потребно је да има програм у коме су дата упутства за рад. То су алгоритми у дигиталним уређајима.  Како ради и чему служи семафор?  На који начин се смењују светла на семафору за пешаке и за возаче?  Нацртајте семафор у свесци.  (Пример семафора је очигледан и доступан. Може се узети и неки други пример.) | | Прате кратко излагање наставника.  Записују у свеске запис са табле. Одговарају на питања наставника.  Цртају семафор за пешаке и за возаче. |
| **Завршни део** | **Систематизација:**  Наставник задаје команде. Сви ученици их извршавају. Ко погреши испада**.**  Корак напред! Корак назад! Корак лево! Корак десно! Чучни! Устани! Лупи дланом о длан! Левом руком потапши по рамену играча поред себе! Десном руком потапши по рамену играча поред себе! Два пута пуцкетај прстима! | Сви ученици учествују у игри.  Прате упутства наставника.  Поштују правила игре.  Активно учествују у игри.  Труде се да не погреше.  Ко погреши, долази до табле и прати наставак игре.  Славе победу победника. | |
| **Домаћи задатак:** Уџбеник, стр.73. |  | |
| **Провера остварености исхода** |  | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Провера остварености исхода** | Ученик је упознат са циљем учења Дигиталног света – доведе у везу алгоритам и понашање дигиталног уређаја. | |
| **Праћење напредовања и активности ученика** | **Формативно**  **Активност на часу** (усмени одговори, самостално јављање,повезивање садржаја учења са примерима из непосредног окружења);  **Рад на часу** (рад пред таблом, самосталан рад на задацима);  **Тачност рада** (број тачних задатака, примена кључних садржаја учења у изради задатака). | **Сумативно** |
| **Евалуација** | **Наставник:**  Успешност часа процењује користећи се чек листом о остварености индикатора и стандарда за реализацију часа. | **Ученик:** |
| **Запажања наставника о реализацији часа** |  | |