

Студијски програм/студијски програми: Учитељ			
Врста и ниво студија: Основне академске студије			
<b>Назив предмета: Увод у програмирање</b>			
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Данимир П. Мандић</b>			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: Положен предмет Основе рачунарских система.			
<b>Циљ предмета</b> Овладавање знањима и вештинама која омогућавају студентима развој алгоритамског и логичког начина мишљења. Практично оспособљавање студената за коришћење алата као што су Run Marco! Kodable, The Foos, Code studio. Овладавање изградом игрица коришћењем алата Scratch.			
<b>Исход предмета</b> Студент уме да развија алгоритамски и логички начин мишљења код деце. Зна да користи алате Run Marco! Kodable, The Foos, Code studio. Способан је да креира игрицу коришћењем алата Scratch.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Појам алгоритма и програма. Коришћење алата Run Marco! Kodable, The Foos, Code studio у развоју алгоритамског и логичког начина мишљења код деце. Упознавање са Скречом и начином на који се користи. Креирање и контролисање елемента. Начини стварања програма. Исправљање грешака. Основе анимација. Убацавања графичких елемената и њихово покретање и кретање по екрану. Убацавање звука и дијалога. Стварање сцена. Склапање свих елемената у интерактивну целину. Праћење стања игре (почетак, бројање поена, крај). <i>Практична настава Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Run Marco! Kodable. The Foos. Code studio. Scratch.			
<b>Литература</b> 1. <a href="http://poincare.matf.bg.ac.rs/~jelenagr/matematicka/edukacija/Scratch.pdf">http://poincare.matf.bg.ac.rs/~jelenagr/matematicka/edukacija/Scratch.pdf</a> 2. <a href="http://www.odrazi-se.org/sr/scratch-programiranje-za-decu/">http://www.odrazi-se.org/sr/scratch-programiranje-za-decu/</a> 3. <a href="http://www.smilecode.org/scratch-tutorijal-napad-zombija-treci-deo/">http://www.smilecode.org/scratch-tutorijal-napad-zombija-treci-deo/</a> 4. WEB ресурси ( <a href="https://studio.code.org/">https://studio.code.org/</a> , <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> , <a href="https://www.allcancode.com/web">https://www.allcancode.com/web</a> , <a href="https://www.kodable.com/">https://www.kodable.com/</a> , <a href="http://thefoos.com/play/">http://thefoos.com/play/</a> , интерна скрипта на адреси <a href="http://informatikajagodina.pbworks.com">http://informatikajagodina.pbworks.com</a> )			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 30	Вежбе: 15	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b> Предавања, вежбе, консултације, самостални истраживачки рад, демонстрација, израда семинарских радова, практични рад у рачунарској лабораторији, практикум, самостална излагања (анализе, расправе, дискусије, саопштења, извештаји), групне и индивидуалне консултације, рад на пројектима индивидуално или тимски.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена	<b>Завршни испит</b>	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	10	усмени испит уз практични рад на рачунару	40
колоквијум-и	30		
семинар-и	10		