

ПЛАН ЧАСА	
Рачунарство и информатика за шести разред	
Наставна тема:	**Рачунарство**
Редни број часа:	3.
Наставна јединица	**Аритметичке операције**
Тип часа:	вежбање
Циљ часа:	Увежбавање примене артиметичких израза у решавању задатака и усвајање техника провере исправности програма
Исходи часа:	• Ученик ће утврдити разумевање употребе именованих променљивих и артиметичких операцију у решавању задатака • Ученик ће умети да у окружењу интерактивног уџбеника унесе Пајтон програмски код, покрене га, изврши корак по корак и провери исправност резултата
Облици рада:	фронтални, индивидуални, рад у пару
Наставне методе:	илустративно-демонстративна, метода разговора, решавање проблема
Место реализације:	учионица, рачунарски кабинет (дигитална учионица)
Кратак опис часа	
На почетку часа наставник кроз неколико једноставних примера илуструје важност познавања основних аритметички операција у програмирању. Након тога ученици, пратећи видео материјал *Python - аритметичке операције (Super Mario)*, на конкретном примеру увежбавају поступак употребе аритметичких операција у решавању различитих проблема. Такође, ученици се упознају са начином покретања и анализом тока извршавања Пајтон програмског кода у окружењу интерактивног уџбеника. Ученици затим самостално раде на задацима датим у интерактивном уџбенику, након чега са наставником дискутују о решењима.	
Ток часа према активностима ученика	
Активност 1	- **Понављање:** израчунавање вредности аритметичких израза и именовање међурезултата у програмском окружењу Python
Активност 2	- **Видео – лекција:** ученици прате видео материјал *Python - аритметичке операције (Super Mario)*, а затим представљено решење проблема анализирају и тестирају понављајући начин извршавања представљен у видео-лекцији.
Активност 3	- **Рад на задацима:** ученици индивидуално, користећи интерактивни уџбеник, решавају проблемске задатке, проверавају исправност сопствених решења и у дискусији са наставником и одељењем пореде различита решења и уочавају да исти задатак може имати више решења.
Активност 4	- **Извођење закључка:** Уз помоћ наставника, ученици кроз дискусију сумирају проблемске ситуације и начине на које су их решили Python програмом, као и које су све технике тестирања исправности програма користили.
Материјал за час:	http://petlja.org/BubbleBee/r/lekcije/interactive-book-py6/aritmetika#