

Студијски програм/студијски програми: Учитељ			
Врста и ниво студија: Основне академске студије			
Назив предмета: Увод у програмирање			
Наставник (Име, средње слово, презиме): Данимир П. Мандић			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: Положен предмет Основе рачунарских система.			
Циљ предмета			
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.			
Исход предмета			
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.			
Садржај предмета			
<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.			
Литература			
1. http://poincare.matf.bg.ac.rs/~jelenagr/matematicka/edukacija/Scratch.pdf			
2. http://www.odrazi-se.org/sr/scratch-programiranje-za-decu/			
3. http://www.smilecode.org/scratch-tutorijal-napad-zombija-treci-deo/			
4. WEB ресурси (https://studio.code.org/ , https://scratch.mit.edu/ , https://www.allcancode.com/web , https://www.kodable.com/ , http://thefoos.com/play/ , интерна скрипта на адреси http://informatikajagodina.pbworks.com)			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања: 30	Вежбе: 15	Други облици наставе:	
Методe извођења наставе			
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.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	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		