



<b>Студијски програм:</b> Основне академске студије информатике					
<b>Назив предмета:</b> МЕТОДИКА НАСТАВЕ ПРОГРАМИРАЊА					
<b>Статус предмета:</b> Изборни на модулима Рачунарске науке и Софтверско инжењерство					
<b>Број ЕСПБ:</b> 6					
<b>Услов:</b> Уписан одговарајући семестар; Положени предмети Основи програмирања, Структуре података и алгоритми 1, Рачунарски системи, Базе података 1, Објектно-оријентисани програмирање, Оперативни системи1, Рачунарске мреже					
<b>Циљ предмета</b> Оспособљавање студената за успешно реализовање наставе програмирања у основним и средњим школама. Упознавање студената са различитим мултимедијалним алатима који омогућавају креирање динамичних, интерактивних онлине курсева.					
<b>Исход предмета</b> Студент је продубио своје знање основних појмова и метода програмирања; спретно програмира једноставније апликације; усвојио је основна психолошка, дидактичка, курикуларна и оперативна знања везана за наставу програмирања.					
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Основне парадигме програмирања. Преглед програмских језика који се користе у основним и средњим школама и њихова компарација (Scrach, Python, PyGame). Теме које се проучавају у школама. Погодни задаци за илустрацију концепата који се уводе. Анализа презентованих задатака и компарација различитих решења. Курикуларни аспекти наставе програмирања; психолошки аспекти учења програмирања; дидактички аспекти проучавања програмирања; оперативни аспекти наставе програмирања (планирање и припремање за наставу, реализација наставе, праћење и евалуација знања ученика). Интерактивни алати за учење, алти за стварање интерактивних садржаја ( <b>Edmondo</b> , <i>Socrative</i> , <i>Projeqt</i> , <i>TED-Ed</i> ). <i>Практична настава</i> Реализација часа у школи, израда мултимедијалних лекција за учење програмирања, реализација пројеката који би ученицима могли да помогну у усвајању знања из програмирања. Интеграција информационих технологија у циљу унапређења наставе, како за обраду градива тако и за евалуацију знања ученика, као и читавог наставног процеса					
<b>Литература</b> 1. Актуелни наставни планови и програми предмета из информатике и рачунарства у основној и средњој школи. 2. Актуелни уџбеници из информатике и рачунарства за основну и средњу школу 3. Hazzan O., Lapidot T., Ragonis N., <i>Guide to Teaching Computer Science</i> , Springer Verlag London, 2011.					
<b>Број часова</b>	<b>активне наставе</b>	<b>Теоријска настава:</b>	<b>2</b>	<b>Практична настава:</b>	<b>2</b>
<b>Методe извођења наставе</b> Теоријска настава, практични самостални рад студената, консултације. Реализација часа у школи, израда мултимедијалних лекција за учење програмирања, реализација пројеката који би ученицима могли да помогну у усвајању знања из програмирања.					
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>					
<b>Предиспитне обавезе</b>		<b>70</b> поена	<b>Завршни испит</b>		<b>30</b> поена
активност у току предавања		4	писмени испит		30
колоквијум-и		36	усмени испит		
домаћи задаци		30			