



ПЛАН ЧАСА	
Рачунарство и информатика за шести разред	
Наставна тема:	Рачунарство
Редни број часа:	15.
Наставна јединица	Пајтон – пресликавање
Тип часа:	обрада
Циљ часа:	Упознавање ученика са значењем <i>пресликавања</i> структура података и начинима извођења пресликавања у оквиру програмског језика Пајтон
Исходи часа:	<ul style="list-style-type: none"> Ученик разуме појам пресликавања елемената једне колекције у другу, зна шта је оригинал, а шта слика Ученик уме да изведе пресликавање листе у Пајтон програмском језику Ученик уме да препозна проблемску ситуацију и примени пресликавање у решавању проблемске ситуације
Облици рада:	фронтални, индивидуални, рад у пару, метода практичног рада
Наставне методе:	демонстративна, метода разговора, метода усменог излагања, метода практичног рада
Место реализације:	учионица, рачунарски кабинет (дигитална учионица)
Кратак опис часа	
<p>На почетку часа наставник упознаје ученике са појмом <i>пресликавања</i> колекција података и даје примере проблемских ситуација у којима је потребно извести пресликавање. Наставник наглашава разлику између оригинала и слике у контексту пресликавања колекција. Ученици се, затим, помоћу видео лекције <i>Пајтон – пресликавање</i>, упознају са начинима извођења пресликавања у Пајтон програмском језику. Након тога, ученици, самостално решавају проблемске задатке представљене у виду, а затим се упознају и са задацима представљеним у интерактивном уџбенику. На крају часа, кроз разговор, ученици резимирају научено о пресликавању колекција и анализирају пролемске ситуације у којима је пресликавање било потребно применити.</p>	
Ток часа према активностима ученика	
Активност 1	- Увод – упознавање са појмом <i>пресликавања</i> колекција
Активност 2	- Видео–лекција: ученици прате видео–лекцију Пајтон – пресликавање помоћу које се упознају са начинима извођења пресликавања у Пајтон програмском језику.
Активност 3	- Вежба: Ученици, самостално или у пару, решавају задатке представљене у видеу, као и задатке дате интерактивном уџбенику.
Активност 4	- Извођење закључка: Уз помоћ наставника, ученици резимирају научено о употреби и начинима извођења пресликавања у програмском језику Пајтон.
Материјал за час:	http://petlja.org/BubbleBee/r/lekције/interactive-book-py6/osnovnialgoritmi#