

S A D R Ź A J

0.	UVOD	4
1.	INFORMATIČKA REVOLUCIJA.....	5
1.2.	<i>Primjena računara u obrazovnoj ustanovi.....</i>	6
2.	RAČUNARI U SAVREMENOJ NASTAVI	7
2.1.	<i>Stvaralačko učenje pomoću računara.....</i>	8
3.	NASTAVA INFORMATIKE	9
3.1.	<i>Okruženje za izvođenje nastave informatike</i>	9
3.2.	<i>Principi nastave informatike</i>	11
3.3.	<i>Cilj nastave informatike</i>	11
3.4.	<i>Zadaci nastave informatike.....</i>	12
3.5.	<i>Program nastave iz predmeta osnovi informatike za 6. razred osnovne škole:</i>	12
3.6.	<i>Osnovni sadržaji koje učenik treba da savlada:</i>	13
3.7.	<i>Očekivani ishodi znanja</i>	14
4.	O OBRAZOVNOM RAČUNARSKOM SOFTBERU	15
4.1.	<i>Metodologija projektovanja ORS-a</i>	19
4.2.	<i>Izbor sadržaja koji će se realizovati na računaru</i>	20
4.3.	<i>Prikupljanje potrebne literature i materijala u pisanom i elektronskom obliku</i>	20
4.4.	<i>Obrada materijala i dizaj priprema za programiranje</i>	21
4.5.	<i>Provjera ORS-a (testiranje).....</i>	23
4.6.	<i>Ispravka ukoliko su otkriveni neki nedostaci prilikom testiranja.....</i>	24
4.7.	<i>Izrada programske dokumentacije (kataloga programa)</i>	25
4.8.	<i>Faza evaulacije ORS-a.....</i>	25
4.9.	<i>Analiza ankete o motivisanosti učenika</i>	25
5.	KATALOG PROGRAMA.....	27
	(UPUTSTVO ZA KORIŠTENJE ISPITANIKU, UČENIKU).....	27
5.1.	<i>Softverski i hardverski zahtjevi ORS-a.....</i>	27
5.2.	<i>Instalacija i deinstalacija softvera</i>	27
5.3.	<i>Opis sadržaja ORS-a.....</i>	27
5.4.	<i>Ekran „Teme ”</i>	28
5.5.	<i>Ekran „Autor“</i>	29
5.6.	<i>Ekran „Tastatura i miš ”.....</i>	31
5.6.1.	<i>Slovo.....</i>	31
5.6.2.	<i>Finger BreakOut</i>	33
5.6.3.	<i>Goat.....</i>	34
5.6.4.	<i>Memory Game</i>	35
5.6.5.	<i>B -Jigsaw</i>	36
5.6.6.	<i>Zuma.....</i>	37
5.7.	<i>Ekran obrada teksta – niži nivo.....</i>	39
5.7.1.	<i>Upustvo</i>	39
5.7.2.	<i>Vježba</i>	40

5.7.3. Samostalan rad.....	41
5.8. Ekran „arhitektura računara“	42
5.8.1. Igrica „Pogađanja“	43
5.8.2. Igrica „Meta“	44
5.8.3. igrica „Tetris“.....	45
5.9. Ekran „Operativni sistem“	47
6. Katalog programa.....	48
(uputstvo za korištenje ispitivaču, nastavniku)	48
6.1. Didaktičke igre	48
6.2. Pojam didaktičke igre.....	49
6.3. Memory Game Maker.....	50
6.4.B-Jigsaw 3.....	53
7. ZAKLJUČAK	55
8.LITERATURA.....	56