

S A D R Ź A J

0.	UVOD	4
1.	INFORMATIČKA REVOLUCIJA.....	5
1.2.	Primjena računara u obrazovnoj ustanovi.....	6
2.	RAČUNARI U SAVREMENOJ NASTAVI	7
2.1.	Stvaralačko učenje pomoću računara.....	8
3.	NASTAVA INFORMATIKE	9
3.1.	Okruženje za izvođenje nastave informatike	9
3.2.	Principi nastave informatike.....	11
3.3.	Cilj nastave informatike.....	11
3.4.	Zadaci nastave informatike.....	12
3.5.	Program nastave iz predmeta osnovi informatike za 6. razred osnovne škole.....	12
3.6.	Osnovni sadržaji koje učenik treba da savlada.....	13
3.7.	Očekivani ishodi znanja.....	14
4.	O OBRAZOVNOM RAČUNARSKOM SOFTVERU	15
4.1.	Metodologija projektovanja ORS-a.....	19
4.2.	Izbor sadržaja koji će se realizovati na računaru.....	20
4.3.	Prikupljanje potrebne literature i materijala u pisanom i elektronskom obliku	20
4.4.	Obrada materijala i dizajn priprema za programiranje.....	21
4.5.	Provjera ORS-a (testiranje).....	25
4.6.	Ispravka ukoliko su otkriveni neki nedostaci prilikom testiranja	26
4.7.	Izrada programske dokumentacije (kataloga programa)	26
4.8.	Faza evaulacije ORS-a	26
4.9.	Analiza ankete o motivisanosti učenika.....	27
5.	KATALOG PROGRAMA.....	29
	(UPUTSTVO ZA KORIŠTENJE ISPITANIKU, UČENIKU).....	29
5.1.	Softverski i hardverski zahtjevi ORS-a.....	29
5.2.	Instalacija i deinstalacija softvera.....	29
5.3.	Opis sadržaja ORS-a.....	29
5.4.	Ekran „Teme ”.....	31
5.5.	Ekran „Arhitektura računara ”.....	32
5.6.	Kviz.....	33
5.7.	Križaljka	35
5.8.	Na računaru	37
5.9.	Za štampanje	39
5.10.	Ekran „Pomoć”	40
5.11.	Ekran „Autor”	41
5.12.	Kraj rada.....	42
6.	KATALOG PROGRAMA.....	43
	(UPUTSTVO ZA KORIŠTENJE ISPITIVAČU, NASTAVNIKU).....	43
6.1.	HotPotatoes.....	43

6.1.1	JQuiz (pitanjima, kvizovi).....	43
6.1.2.	JCloze (popunjavanje praznina).....	45
6.1.3.	JMatch (spajanje parova)	46
6.1.4.	Mix (izmiješan poredak pojmova).....	47
6.1.5.	JCross (križaljke).....	48
6.1.6.	Masher (povezivanje testova u cjelinu).....	49
6.2.	<i>MS Excel</i>	50
7.	ZAKLJUČAK	51
8.	LITERATURA	53