

7.PLAN MODULA I SADRŽAJ

C, C++ AND C#



Version 1.0

1. PLAN MODULA

Plan modula	
Naziv modula	UVOD U C PROGRAMIRANJE
Trajanje	1.5 sat (90 minuta)
Ciljevi učenja	Do kraja ovog modula, učesnici će biti u stanju da: - Razumeti šta je C i zašto je važan. - Napisati jednostavan program u C-u (ulaz, proces, izlaz). - Prepoznati promenljive i tipove podataka. - Objasniti kako funkcionišu korak-po-korak instrukcije u C-u.
Plan časa	C Modul obuke za gluvu omladinu Trajanje: ~90 minuta (uvod + 2 praktična bloka + zaključak)
	0. Dobrodošli i podešavanje (Uvod)— 10 minuta ☐ Cilj: Upoznajte C i njegovu upotrebu u sistemima . ☐ Glavne tačke: C je osnova mnogih modernih jezika . ☐ Aktivnost: Prikažite slike bankomata, automobila, telefona – svi često koriste C. ☐ Nastavni metod: Vizuelni slajdovi, objašnjenje znakovnim jezikom.

Plan modula	
	1. Prikupljanje podataka — 15 minuta ☐ Cilj: Naučiti input/output funkcije. ☐ Glavne tačke: <code>printf</code> (output) and <code>scanf</code> (input). ☐ Demo primer: Pitaj za godine, odštampaj rezultat . ☐ Aktivnost: Napišite program “Hello [ime]”. ☐ Nastavni metod: Kod zajedno sa dijagramima . 2. Bezbedna promena podataka — 20 minuta ☐ Cilj: Rad sa promenljivim (varijablama). ☐ Glavne tačke: Celi brojevi, brojevi sa pokretnim decimalama, karakteri. ☐ Demo primer: Dodajte dva broja . ☐ Aktivnost: Učenici menjaju brojeve i ponovo izračunavaju . ☐ nastavna metoda: Vođena praksa, vršnjačka podrška .
Potreban materijal	Laptop, projektor, materijali sa jednostavnim primerima koda .

2. SADRŽAJ MODULA



Sadržaj	Opis	Sadržaj
Sadržaj lekcije	Ključni digitalni termini :	Ključni digitalni termini : ☐ Variable ☐ Input / Output ☐ Data type ☐ Bug
Video rezime	Youtube Links	• C Programming Basics – Subtitled - https://www.youtube.com/watch?v=KJgsSFOSQv0
Aktivnost		Analogija iz stvarnog života: Napišite algoritam za „Pravljenje čaja“ u C-u (ulaz = voda, kesica čaja; proces = kuvanje; izlaz = čaj).
Procena	Kviz	1. Šta radi printf ? A. Čita input B. Pokazuje output ☒ C. Čuva podatke D. Zautavlja program
		2. Za šta se koristi %d ? A. Tekst (niz) B. Decimalni brojevi (celi brojevi) ☒ C. Karakteri (slova) D. Boje



Sadržaj	Opis	Sadržaj
		3. Koji deo je “input”? A. main() B. printf C. scanf ☒ D. return 0;
		4. Šta se dešava ako kod ima grešku? A. Radi brže B. Daje pogrešan rezultat ☒ C. Postaje sigurniji D. Nestaje
		5. Ispravan redosled u algoritmu? A. Output → Process → Input B. Process → Input → Output C. Input → Process → Output ☒ D. Input → Output → Process

3. PLAN MODULA

Plan modula	
Naziv modula	UVOD U PROGRAMIRANJE U C++ JEZIKU

Plan modula	
Duration	1.5 sat (90 minuta)
Ciljevi učenja	Do kraja ovog modula, učesnici će biti u stanju da : • Razumeti C++ kao evoluciju jezika C. • Koristiti cin i cout za ulaz/izlaz. • Prepoznati klase i objekte. • Napisati mali program u C++.
Plan lekcije	C++ Modul obuke za gluvu omladinu Trajanje: ~90 minuta (uvod + 2 praktična bloka + zaključak)
	0. Dobrodošli i podešavanje (Uvod)— 10 minuta ☐ Cilj: Objasnite C++ u igrama/aplikacijama . ☐ Glavna tačka: Dodaje objektno orijentisano programiranje . ☐ Aktivnost: Prikaži snimke ekrana video igre . ☐ Metod: Vizuelno + priča.
	2. Dobijanje podataka — 15 minuta ☐ Cilj: Korišćenje cin/cout. ☐ Demo primer: Pitaj za ime, odšampaj pozdrav .

Plan modula	
	☐ Aktivnost: Uporedite dva broja . ☐ Metod: Dijagram ulaza/izlaza . 2. Bezbedna promena podataka — 20 minuta ☐ Cilj: Saznajte o objektima . ☐ Demo primer: Klasa „Automobil“ sa modelom i funkcijom vožnje . ☐ Aktivnost: Napravite klasu „Učenik“. ☐ Metod: Analogija sa igranjem uloga (učenička kartica).
Potreban materijal	Laptop, projektor, simboli dijagrama toka .

4. SADRŽAJ MODULA

Sadržaj	Opis	Sadržaj
Sadržaj lekcije	Ključni digitalni termini:	Ključni digitalni termini: ☐ Variable ☐ Class ☐ Object

Sadržaj	Opis	Sadržaj
		☐ Input/Output
Video rezime	Youtube Links	• C++ Basics – Subtitled - https://www.youtube.com/watch?v=vLnPwxZdW4Y
Aktivnost		Scenario: „Dizajnirajte algoritam za sistem prisustva u školi u C++.“
Procena		1. cin označava? A. Output B. Input ☒ C. Variable D. Funkcije
	Kviz	2. cout označava? A. Input B. Loop C. Output ☒ D. Clase
		3. Šta je klasa? A. Vrsta varijable B. Šablon/nacrt za objekte ☒

Sadržaj	Opis	Sadržaj
		C. Funkcija D. Greška
		4. Gde se C++ najčešće koristi? A. Recepti za kuvanje B. Igrice ☒ C. Uređivanje teksta D. Muzika
		5. Ispravan redosled u algoritmu? A. Output → Input → Process B. Input → Process → Output ☒ C. Process → Output → Input D. Input → Output → Process

5. PLAN MODULA

Plan modula	
Naziv modula	UVOD U PROGRAMIRANJE U C# JEZIKU
Trajanje	1.5 sat (90 minuta)

Plan modula	
Ciljevi učenja	Do kraja ovog modula, učesnici će biti u stanju da: • Razumeti C# i njegovu vezu sa Microsoft-om i Unity-jem. • Koristiti Console.WriteLine i Console.ReadLine. • Primeniti promenljive i jednostavne uslove. • Napisati jednostavan C# program.
Plan časa	C# Modul obuke za gluvu omladinu Trajanje: ~90 minuta (uvod + 2 praktična bloka + zaključak) 0. Dobrodošli i podešavanje (Uvod)— 10 minuta ☐ Cilj: Predstaviti C# kao moderni jezik . ☐ Glavna tačka: Koristi se u Office-u, Skype-u, Unity-ju . ☐ Aktivnost: Prikaži logotipe aplikacija. ☐ Metod: Slikovni materijal. 3. Dobijanje podataka — 15 minutes ☐ Cilj: Vežbajte input/output. ☐ Demo primer: Pitajte za omiljenu boju. ☐ Aktivnost: Pitajte za godine, odšampajte rezultat. ☐ Metod: Code-along.

Plan modula	
	2. Bezbedna promena podataka — 20 minuta ☐ Cilj: Koristiti <code>if</code> uslove. ☐ Demo primer: Proverite da li je broj > 5 . ☐ Aktivnost: Parni/neparni . ☐ Metod: Vođeno kodiranje.
Potreban materijal	Komjuter, IDE (Visual Studio), slajdovi.

6. SADRŽAJ MODULA

Sadržaj	Opis	Sadržaj
Plan lekcije	Ključni digitalni termini:	Ključni digitalni termini:: • Variable • Condition (if) • Input/Output • Bug

Sadržaj	Opis	Sadržaj
Video rezime	Youtube Links	C# Basics – Subtitled - https://www.youtube.com/watch?v=GhQdlIFylQ8
Aktivnost		Scenario: „Napravite program koji traži lozinku. Ako je tačna → prijavite se; ako je pogrešna → greška.“
Procena	Kviz	1. Console.ReadLine radi šta? A. Output B. Input ☒ C. Loop D. Variable
		2. Console.WriteLine radi šta? A. Input B. Output ☒ C. Function D. Class
		3. Za šta se koristi if ? A. Looping B. Donošenje odluka ☒ C. Štampanje teksta D. Čuvanje podataka



Sadržaj	Opis	Sadržaj
		4. C# se koristi za? A. Recepte za kuvanje B. Juniti igrice ☒ C. Muziku D. Slikanje
		5. Ispravan redosled u algoritmu ? A. Output → Input → Process B. Input → Process → Output ☒ C. Process → Output → Input D. Input → Output → Process