

<b>ПРИПРЕМА ЧАСА</b> <b>РАЧУНАРСТВО И ИНФОРМАТИКА ЗА ПЕТИ РАЗРЕД</b>	
<b>Наставна тема:</b>	Рачунарство
<b>Редни број часа:</b>	4.
<b>Наставна јединица:</b>	Низање корака
<b>Тип часа:</b>	обрада
<b>Циљ часа:</b>	Упознавање ученика са начином креирања једноставног линијског програма применом одговарајућих блокова наредби.
<b>Исходи часа:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ученик користи иконе за избор лика и избор позадине</li> <li>○ Ученик уме да рашчлани целину на мање делове (коракe) потребне за креирање линијског програма</li> <li>○ Ученик схвата начин функционисања одређених блокова наредби</li> <li>○ Ученик користи одговарајуће блокове наредби како би креирао једноставни линијски програм</li> <li>○ Ученик уме да подели (објави) креирани пројекат (програм).</li> </ul>
<b>Облици рада:</b>	фронтални, индивидуални, рад у пару
<b>Наставне методе:</b>	демонстративна, метода разговора, метода практичног рада
<b>Место реализације часа:</b>	рачунарски кабинет
<b>Корелација:</b>	
<b>Литература:</b>	

## ТОК ЧАСА

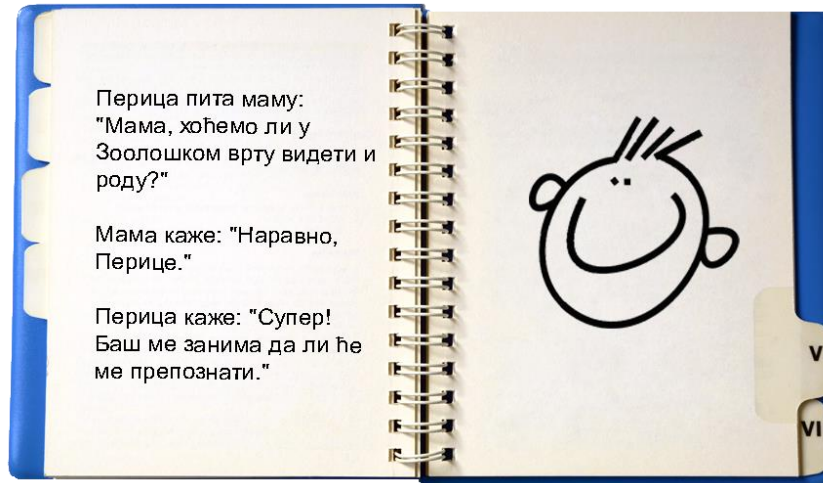
### УВОДНИ ДЕО ЧАСА (5 МИНУТА)

У уводном делу часа је потребно да се ученици улогују на своје Scratch налоге.

Затим треба упутити ученике на то да ће на овом часу креирати свој први линијски програм у Scratch-у и то ће бити програм у коме ће сликовито приказати разговор нека два лика. Треба навести и основне карактеристике линијског програма.

## ГЛАВНИ ДЕО ЧАСА (30 МИНУТА)

У главном делу часа наставник, уз помоћ ученика, кроз једноставне кораке креира програм у коме ће представити следећи дијалог између Перице и његове маме. Наравно, ученици би требало да су у могућности да израду програма посматрају на пројектору.



Слика 1 Виц

Најпре, наставник и ученици дају предлог за редослед радњи које би требало приказати са ликовима, а затим и како се те радње приказују.

Треба дакле, осмислити правилан низ корака који ће довести до задовољавајућег решења, тј до адекватног приказа овог разговора. Ученици би требало да уоче да након што одаберу лик маме и Перице, Перица треба да постави питање, а да мама ћути за то време, затим мама одговара, а Перица ћути и на крају Перица даје завршни коментар. Уз то би требало променити изглед, односно понашање ликова, да се они на крају смеју.

Једно од могућих решења састојало би се из следећих корака.

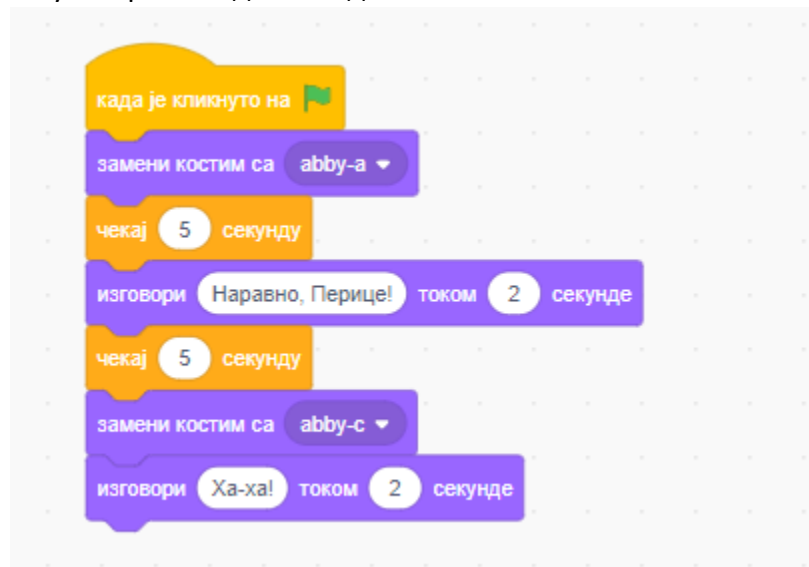
- 1) Из библиотеке ликова треба изабрати ликове маму и Перицу.
- 2) Из библиотеке позадина, изабрати неку која одговара ситуацији у којој се мама и Перица налазе.
- 3) Умањити или увећати ликове по потреби.
- 4) Подесити начин на који програм почиње да се извршава (клик на зелену заставицу – бирамо из категорије **Догађаји**).
- 5) Додати дијалог маме и Перице, притом треба водити рачуна о времену које један од саговорника треба да сачека док други изговара свој текст. Нпр. ако Перица своју реченицу изговара 4 секунде, онда лику маме треба поставити наредбу да сачека 4-5 секунди.



Слика 2 Подешена позорница

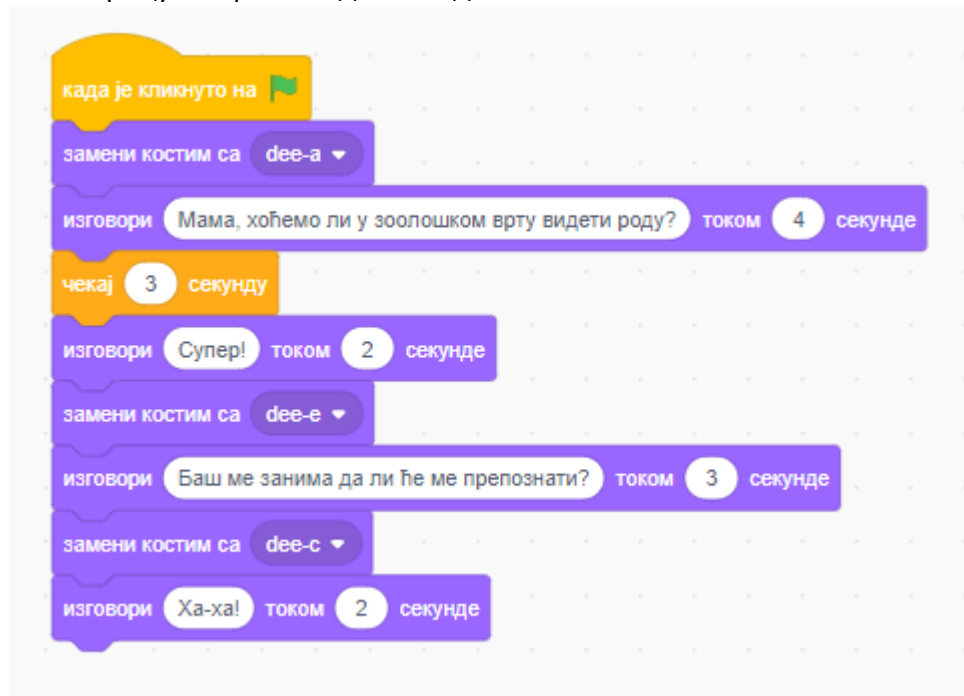
- 6) На крају вица би требало да се ликови смеју. Променити им костиме, коришћењем блока **замени костим са**  где се из падајуће листе може одабрати неки из класе костима на којима су ликови насмејани. За сваки лик, костиме који су на располагању могу се видети у категорији **Костими**.
- 7) Програм треба да се дотера тако да на почетку учесници немају насмејана лица, тј. да на почетку програма ликови имају „озбиљне костиме“. На крају програма може се додати и мало смеха („Ха, Ха!“).

Скрипта за маму би требало да изгледа:



Слика 3 Скрипта за маму

Скрипта за Перицу би требало да изгледа:



Слика 4 Скрипта за Перицу

- 8) На крају, програм треба тестирати, тј. кликом на зелену заставицу проверити да ли програм ради онако како је замишљено. Програму дати име и сачувати га.

Након тога, ученике поделити у групе од по најмање троје и дати им задатак да сами до краја часа осмисле причу која ће имати најмање три лика која ће водити дијалоге и у којој ће ликови мењати костиме.

### ЗАКЉУЧНИ ДЕО ЧАСА (10 МИНУТА)

У закључном делу часа ученици презентују своје програме, коментаришу радове других ученика и бирају најбољу причу. Поред тога задати ученицима да за домаћи свако направи сличан програм како би увежбали оно што су радили на данашњем часу.