

1, 2, 3, ... кодирај ! – (Циклус I)Активности за предшколско и ниже разреде ОШ - Час 1.3: Формативна евалуација: друге путање, други програми

Резиме	Ученици покушавају да формирају и интерпретирају програме за друге путање.
Појмови	« Машине » <ul style="list-style-type: none">• Машине које нас окружују само извршавају "наредбе" (инструкције)• Неки комплексан задатак се може решити комбиновањем више једноставних инструкција « Језици » <ul style="list-style-type: none">• Да би командовали машинама, креирамо и користимо неке језике
	За одељење: <ul style="list-style-type: none">• Радни лист 2 (пример за одељење или за сваког ученика, у зависности од изабраног начина рада) За сваки пар ученика <ul style="list-style-type: none">• Радни лист 3
Лексика	
Трајање :	30 min

Увод

Час формативне евалуације омогућује верификацију доброг разумевања претходно уведених појмова. Могуће га је реализоват усмено с целим одељењем или индивидуално. За индивидуалан рад је потребно предвидети за сваког ученика по примерак [Радног листа 2](#), као и онолико примерака [Радног листа 3](#) колико има и парова ученика.

Вежба 1 : реализација неког програма

Наставник подсећа на претходно уведене појмове : неки програм представља сукцесију инструкција датих играчки у неком прецизном језику. Предлаже ученицима да вежбају на новим програмима и новим путањама.

Дели ученицима [Радни лист 2](#). Вежба се састоји у извршењу сваког, од три предложена, програма корак по корак с циљем да се пронађе на ком квадратићу се налази лик (човечуљак). Претпостављамо да он креће из квадратића у углу каро папира, и да се затим поново покреће из квадратића у који је био доведен претходним програмом. Наставник, у циљу одржања пажње ученика, може да каже да ће лик прво да сакупља печурке(зелена путања), затим ће донети воду (плава путања) пре него што стигне до своје кућице (црвена путања).

Педагошке напомене :

- При раду с децом у обданишту, потребно је предвидети жетоне који ће указивати где је лик и која је инструкција дата. Деца у том узрасту тешко могу да својим прстом истовремено прате померање лика и читају инструкције програма.
- Потребно је прегледати и кориговати сваку путању пре преласка на нову, јер само тако наставник може бити сигуран да свако дете учествује у извршењу програма.
- Црвена путања је најтежа, јер предвиђа и враћање на неке раније позиције, а то може бити проблем за неке ученике (зашто се враћати назад?). Зато га оставите за крај и предложите као могућу необавезну вежбу.

радни лист 2
Програм, путање

Два путања (зелена и плава путања)

Црвена путања (обавезно од последњег квадратића)

★				

Пример: У углу, померање на право горњи крај, од краја црвене путање до краја. Облик квадратића: зелени, плави и црвени квадратићи. Зелени и плави квадратићи сакупљају печурке и воду. Црвени квадратићи сакупљају печурке и воду. Зелени и плави квадратићи сакупљају печурке и воду. Црвени квадратићи сакупљају печурке и воду.

Корекција прве вежбе се налази [овде](#) . Одељењу је потребно време да изврши програме корак по корак и провери крајњу позицију човечуљка.

Вежба 2 : писање програма

Наставник расподељује [Радни лист 3](#) који предлаже програм који ће омогућити лику да стигне до циља уз савладавање одређених препрека постављених на путу. Решење овог проблема је могуће остварити писањем више могућих програма, као што је то био случај и на претходном часу.

[Пример 1](#) између више могућих путања.

Позивамо наставника да, у случају потешкоћа, предложи нову сличну вежбу пре него што пређе на нове појмове.

Продубљивање

Оно што је научено на овом часу (десно, лево, померања квадратић по квадратић) се може увек искористити и у другим активностима. На пример, неке друштвене игре у којим се помера неки жетон, или на часовима вежбања моторике.

