






# 1, 2, 3... kodiraj ! – Aktivnosti za predškolsko i prva četiri razredsa OŠ, Cycle 1 – Sekvenca 1 : Igrajmo se robota

## Sekvenca I-1 : IGRAJMO SE ROBOTA

	<b>Čas</b>	<b>Tema</b>	<b>Rezime</b>
	<a href="#">Čas 1</a>	Kako pomerati neki objekt na karo papiru ?	Učenici otkrivaju kako da daju precizne naredbe svom omiljenom liku s ciljem da usmeravaju i kontrolišu njegovo kretanje na karo papiru.
	<a href="#">Čas 2</a>	Programiranje pomeranja igračke duž nekog puta	Učenici, kombinacijom instrukcija koje su upoznali na prošlom času, dizajniraju program kojim definišu kompleksno kretanje svog lika.
	<a href="#">Čas 3</a>	Formativna evaluacija drugi putevi, drugi programi	Učenici pokušavaju da formiraju i interpretiraju programe za druge putanje.
	<a href="#">Čas 4</a>	Uslovljeni putevi : potraga za trezorom	Učenici obogaćuju svoj programskim jezikom uvođenjem uslovljenih instrukcija ( <i>ako...onda...</i> ).
	<a href="#">Čas 5</a>	(opciono) Dužina neke putanje : petlje	Kada putanje postanu dovoljno duge ili kompleksne, učenici shvataju da je neophodno pojednostaviti program. Otkrivaju da petlje omogućuju da se izbegne ponavljanje instrukcija.

Odeljenje može da nastavi rad realizacijom **Sekvence 2** (ako ima robote) ili sa pravljenjem rezimea o onom što je naučeno u Sekvenci I.1.