

1, 2, 3, кодирај ! - – Активности за предшколско и ниже разреде основне школе – Час 2.2 : Прва прича: избор хероја и контрола његовог кретања

Резиме	Ученици причају о првој епизоди авантура свог хероја. Радећи сазнају нове могућности <i>Scratch Junior</i> (искључивање једне личност, укључивање нове личности, избор новог декора), и преиспитивање појмова коришћених на претходном часу (секвенца инструкција и догађај).
Материјал	<p>За одељење</p> <ul style="list-style-type: none">• Видео пројектор који омогућује пројекцију екрана таблета целом одељењу. <p>За сваки пар ученика или мању групу</p> <ul style="list-style-type: none">• Таблет који користи Андроид или iOS оперативни систем, и на ком је инсталирана апликација <i>Scratch Junior</i>. <p>За сваког ученика</p> <ul style="list-style-type: none">• Радни лист 21 (који је дат на Часу 2.1)
Лексика	Инструкција, догађај
Трајање :	45 min

Полазан ситуација


Наставник предлаже ученицима да се заједно подсети на авантуре њиховог хероја, или њихове хероине, који се потпуно мистериозно нашао на врху планине а затим је успео да стигне до неког пропланка. Ту је, на стаблу дрвета, нашао поруку коју је успео да декодира. У поруци му је писало да реком треба да дође до мора, а затим да у дубинама воде тражи ковчег. Епизода коју ће ученици данас испричати, коришћењем *Scratch Junior*, се односи на херојев пут реком.


Избор хероја и декора (иделано за рад у пару)

Ученици би требало да ураде следеће: прво да мачку замене с неким другим ликом, херојем или хероином о којим ће причати, затим да сцену замене с пропланком који пресеца река. Потом, постављају хероја на обалу реке (близу наранџастог лептира), и контролишу његово кретање поред реке у смеру њеног тока. Херој мора да прати пут и да се постепено спушта ка мору (ово је уведено да би се на следећем часу увеле петље), а затим да скрене десно.

Ученици, после неколико минута, с успехом завршавају први део своје активности на таблети, затим представљају својим друговима како су то урадили. Мачку су избрисали тако што су дуже времена притискали прстом на слику мачке, која се налази у горњем делу екрана на левој страни (зона ликова и објеката), све док се није појавио црвени крст (види слику десно), на који затим кликну.




За избор неке друге личности потребно је да кликну на икону  и тада им се појављује могућност да размотре слике више ликова и одлуче се за хероја који им одговара. То раде тако што кликну на одабрану слику, а затим то потврде

кликом на икону (), која се налази у горњем делу на десној страни.



Ако нека група то не успева, онда им помоћ пружају ученици, који су успешно решили проблем, приказујућу шта су урадили :

- Могућу сцену добијамо кликом на икону  која се налази у горњем делу екрана, а затим је елекционишемо и потврђујемо као што је урађено у случају избора личности.
- Личност постављамо на сцену према жељи тако што применимо клик-клизи. Ова позиција одговара оној у коју се личност враћа када употребимо

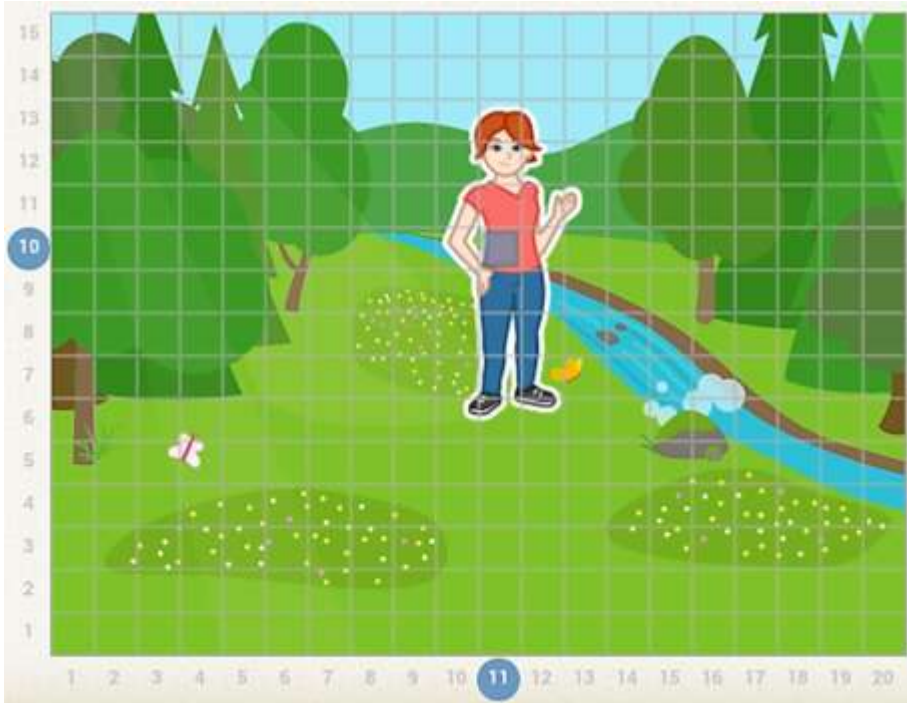
следећу инструкцију:



- Да би се неки лик кретао дуж обале реке потребно је комбиновати више инструкција које се налазе у зони програмирања. Зависно од избора лика, његове величине и места поласка, незнатно ће се разликовати инструкције. Размотримо пример када је избор херој из категорије „дете“ или „тинејџер“, с његовом величином по дифолту, и да тај лик креће из квадратића (линија 10, колона 11), као на доњој слици :



*Одељење CE1 de Vanessa Guionie
(Bergerac)*




Доњи програм омогућује да се добију очекивани резултати :



Ово се можемо написати концизније (или још боље, о томе ће бити речи наредног часа) :



Наставник подсећа како сачувати (запамтити) програме, у вези авантура хероја, дајући врло једноставано име документу, на пример « АН1 » за први програм дела одељења А (сетимо се : програма које је покушала група А чији лик је била мачка а названи су АЕ1, АЕ2, итд.), затим се то потврди иконом .

Педагошка напомена

- Ако неки ученици знају да користе петље (инструкције оранж боје), потребно им је напоменути да ће то бити разматрано на наредном часу, и да није пожељно да их користе на овом часу.
- Да би ученици јасно идентификовали главни циљ секвенце, тј., да науче да програмирају, предлажемо да не цртају сцене или ликове него да користе иконе којим то могу једним кликом да реализују. Уосталом, сценарио [Секвенце II-1](#) је конципиран тако да управо то буде изводљиво. Могуће је ово реализовати на часовима ликовног или технологије уз коришћење могућности Scratch Junior за те намене.

Закључак у писаној форми

Ученици, током овог часа, нису упознавали само нове појмове из информатике, него су утврђивали оне које су већ раније упознали. Тиме су само комплетирали своја знања у Scratch Junior. Наиме, бојили су адекватном бојом инструкције које су упознали током овог часа и додали неколико нових речи : избор сцене, избор личности, листа личности

[Séquence II-2](#) Extrait de "[1, 2, 3... codez !](#)", Editions Le Pommier, 2016-2017. Publié sous licence [CC by-nc-nd 3.0](#).