

## 1, 2, 3, кодирај ! - Активности за предшколско и ниже разреде основне школе – Час 2.7 : - Самостално прављење последње епизоде

|           |  |
|-----------|--|
| Резиме    | Ученици самостално праве последњу епизоду авантуре свог хероја. Пресипитују појмове с којим су се срели током секвенце и комплетирају своју причу.   |
| Материјал | За одељење <ul style="list-style-type: none"><li>• Систем који омогућује пројекцију екрана таблета за цео разред.</li></ul> За сваки пар или малу групу ученика <ul style="list-style-type: none"><li>• Таблет који користи Андроид или iOS оперативни систем, и на ком је инсталирана апликација <i>Scratch Junior</i>.</li></ul> За сваког ученика <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Радни лист 21</a> (који је дат на <a href="#">Часу 2.1</a>)</li></ul> |
| Лексика   |  |
| Трајање : | 1 час  |

### Полазна ситуација

Наставник даје ученицима потпуну слободу у у формирању последње епизоде приче, коришћењем *Scratch Junior*, о авантурама њиховог хероја. Једино ограничење које им намеће је да користе одговарајуће догађаје при координацију својих ликова и употребу петљи. Предлаже им, такође, да не буду сувише амбициозни на почетку, као и да своју епизоду обогате касније ако имају времена. Наглашава да би на почетку требало да се усредсреде на структуру свог програма, а да регистроване звучне дијалоге унесу касније.

### Концепција ове епизоде (иделано за рад у пару)

Свак пар ученика дискутује о основним елементима које би желели да укључе у своју варијанту ове епизоде. Које ликове? Који догађаји ће бити они који покрећу активности ликова?

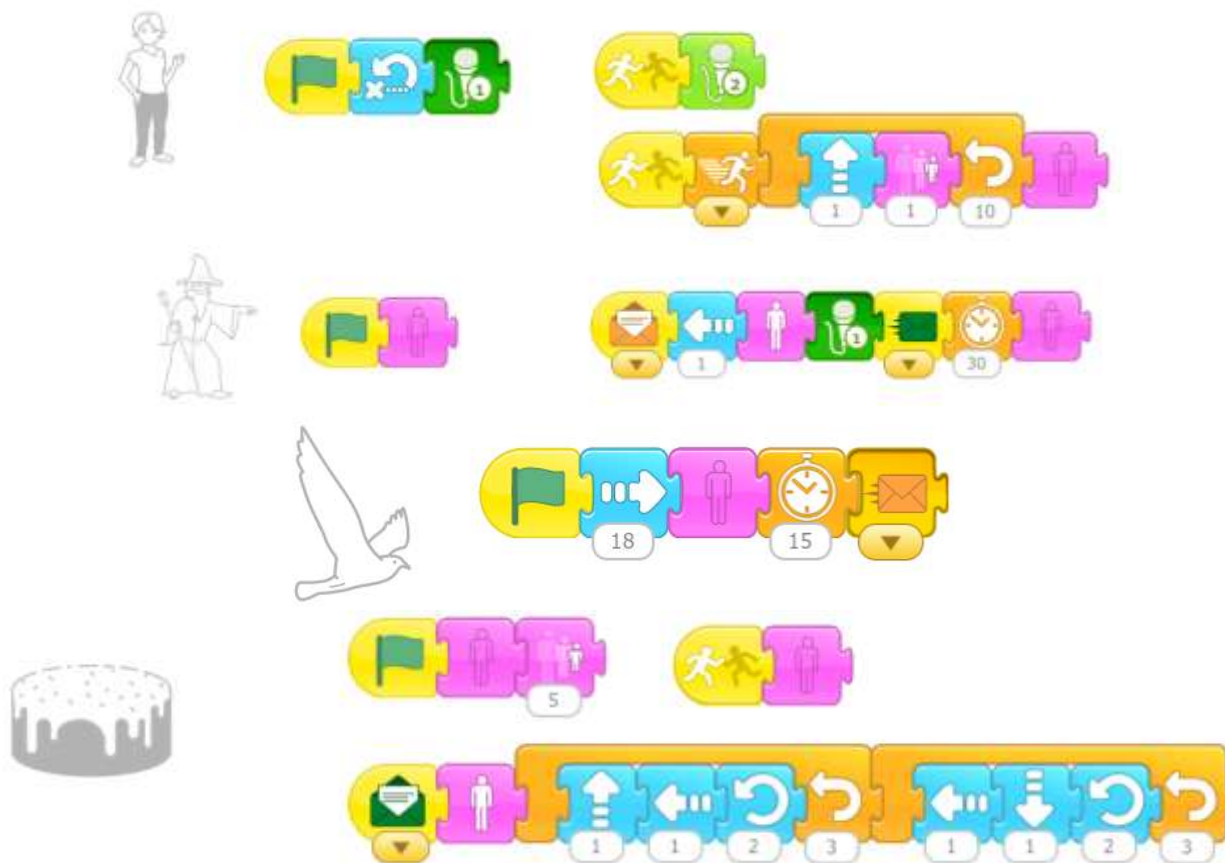
## Програмирање епизоде

Наставник прво проверава заједно с ученицима да ли је њихво пројект релалан, а затим ученици прелазе на програмирање своје епизоде. Затим проверава колико је сваки ученик довољно напредовао.

Наставник се уверава да су ученици мислили на повезивање сцене 3 и сцене 4.

Ево примера програма који омогућују да се испричају елементи на крају приче. Одабрана сцена је она на плажи у тренутку изласка сунца (обојено оранж). Епизода приче се односила на птицу која одлази да тражи чаробњака који хероју шаље колач. Херој је једе тај колач и постепено се удаљава (враћа се кући).

Ови програми су доста комплексни (самостално их могу, за овај степен комплексности, реализовати ученици на крају четвртог разреда):



Почетне позиције које су компатибилни с овим програмима:

- Херој: (линија 5, колона 3)
- Чаробњак: (линија 6, колона 17)
- Птица: (линија 12, колона 2)
- Рођенданска торта: (линија 9, колона 10)

#### Педагошка напомена

- Ликови у језику *Scratch Junior* се веома споро позиционирају, нестају и постављају у одговарајућој сразмери. Запажамо да се при покретању програма и свакој промени сцене ликови појављују нешто раније него што се то жели. Зато ће ученици у вишим разредима основне школе користити знатно развијенију верзију овог језика познату као *Scratch*, која ученицима омогућује да остваре бољи квалитет њиховог програма.
- Овај програм је обogaћен звучним порукама, звучним ефектима...

## Заједничко представљање и закључак

Свака група, на последњем часу, приказују на великом екрану последњу епизоду приче о хероју. Објашњавају програме на које су нарочито поносни и наводе проблеме које су успели да реше. Могу и да разматрају проблеме које нису знали да реше и сад то заједнички покушавају.

## Продубљивање

Ученици, пошто науче да програмирају помоћу *Scratch Junior*, могу да своје компетенције провере тако што ће правити честитку с анимацијам за Божић, дан мајки, итд.