

## 1, 2, 3, кодирај ! – За ученике 5 разреда – Секвенца 2b.2: Померање неког лика

Резиме	Ученици упознају начин контроле кретања ликова.
Појмови	« Машина » и « Језик » <ul style="list-style-type: none"><li>• Некој машини можемо дати инструкције коришћењем специјалног језика, разумљивог и човеку и машини, кога називамо програмски језик.</li><li>• Неки "алгоритам" нам омогућује да решимо неки проблем.</li><li>• Неки програм је алгоритам дат у неком програмском језику.</li></ul>
Материјал	За одељење <ul style="list-style-type: none"><li>• (преорука) Компјутер с инсталираним <i>Скрач</i> апликацијама и систем за видеопроекцију</li></ul> За сваки пар ученика или мању групу <ul style="list-style-type: none"><li>• Компјутер на ком је инсталирана апликација <i>Скрач</i>.</li></ul> За сваког ученика <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Радни лист 32</a> (овај радни лист ће бити употребљаван и на другим часовима)</li></ul>
Лексика	
Трајање:	1 час

Ученици су на претходном часу почели да упознају интерфејс *Скрача*, и учили су како да управљају ликовима, тренирајући с ликом мачке.

### Педагошка напомена:

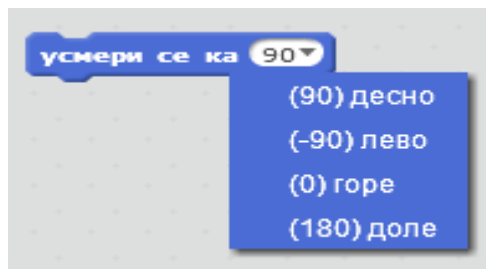
Ученицима је у овој етапи потребна, помоћ односно да буду вођени. Затим ће почети да раде по аутоматизму што ће им омогућити да буду знатно самосталнији и да напредују својим ритмом.

**Изазов: контрола померања мачке (идеално је да се ради у пару )**

Захваљујући претходно урађеним вежбама ученици знају како да издају наредбу да се мачка креће на десно. Међутим, потребно ју је сад усмерити у било ком правцу.

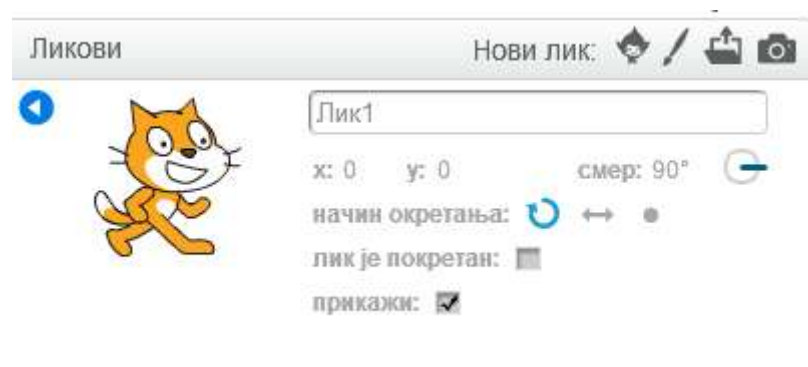
Ученици ће у почетку померати мачку на лево (према [Задатку 1 час III-2.3](#)). Померање на лево је за ученике мало теже, јер прво морају да је оријентишу на лево па тек онда да јој дају наредбу да се помера.

Проблем решавају самостално насумичним покушајима, а наставник их редовно обилази и помаже групи која има неких проблема. Може и да их наведе да траже инструкцију « **усмери се ка** ».



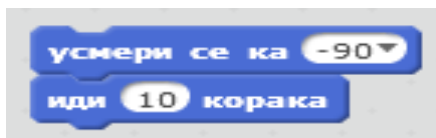
Ученици тестирају блока састављено од две инструкције « усмери се ка ... » и « иди 10 », зависно од тога да ли је инструкција « усмери се ка » назначеним могућностима 90, -90, и 180.

Истовремено их охрабрује да кликну на икону о информацијама у вези лика (слово « i » у плавом кругу) и тестирају 3 могућа сценарија ротације.



Лик можемо да оријентисемо манипулишући с дугметом смер. Када се користи инструкција « усмери се на », ово плаво дугме се активира. Кликом на плаву стрелицу у левом горњем углу код мода « информације » враћамо се у полазну ситуацију.

Ученици закључују да постављени задатак могу да реше комбинујући иснструкције « усмери се ка -90 » и « иди 10 корака ».



Користећи ове две инструкције, ученици могу да дају одговор на постављено питање: усмеравање мачке у било ком правцу (према [задатку 2 на часу III-2.3](#)).

## Закључак у форми текста

Ученици су, током овог часа, утврђивали стечена знања. Комплетирају свој [радни лист о коришћењу Скрача](#) (према, [претходном часу](#)) и означавајући инструкције које су открили током овог часа.

---

<< [Séance II-2b.1](#)

[Séquence II-2b](#)

[Séance II-2b.3](#) >>

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