

1, 2, 3, кодирај ! – За ученике 5 разреда – Секвенца 2b.5. Координисање прве две епизоде

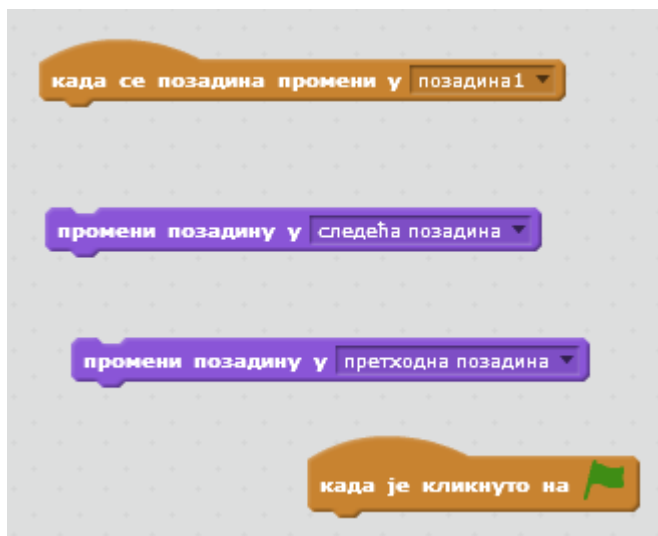
Резиме	Ученици повезују две прве епизоде авантуре свог хероја. Да би то урадили потребно је да упознају како могу да пошаљу неку поруку током извршења неке инструкције, а затим и да се пријемом ове поруке може покренути једна или више инструкција.
Појмови	« Алгоритими » <ul style="list-style-type: none">• Инструкције могу бити покренуте истовремено, ако је њихово извршење проузроковано истим догађајем.
Материјал	За одељење <ul style="list-style-type: none">• Компјутер с инсталираним <i>Скрач</i> апликацијама и систем за видеопроејекцију За сваки пар ученика или мању групу <ul style="list-style-type: none">• Компјутер на ком је инсталирана апликација <i>Скрач</i>. Наставник би требало да припреми радна места с копијама радног листа о <i>Scratch</i> (екстензија.sb2). За сваког ученика <ul style="list-style-type: none">• Радни лист 32 (овај радни лист ће бити употребљаван и на другим часовима)
Лексика	Подпрограм, догађај
Трајање:	1 час

Полазна ситуација

Наставник подсећа ученике да је програм за хероја на реци деактивиран (не покреће га ниједан догађај). Требало би да две епизоде приче повежемо у једну. Управо то ћемо покушати да данас урадимо.

Истраживање (иделано би било да се ради у пару)

Наставник приказује инструкције које би ученици требало да користе:

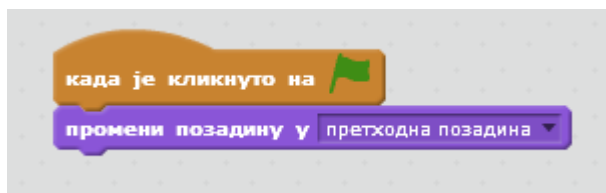


Ученици би требало да сами, насумичним покушајима, итегришу ове инструкције у свој програм и добију очекивани резултат.

Заједничко представљање

Ученицима се током ове активности пружа могућност да дискутују о потешкоћама с којим су се суочили и о решењима која су предложена. Најједноставнија могућност је следећа:

У зони програмирања покрећемо сцену за почетак приче:



На самом крају првог потпрограма за хероја (који говори о крају епизоде на реци), додајемо инструкцију « промени позадину у *пејзаж_понтон* ».
Покрећемо потпрограма за хероја са епизодом на реци помоћу догађаја « када је кликнуто на зелену заставу ».
Покрећемо потпрограме за хероја и октопус за епизоду понтон догађајем промени позадину, постављајући на врх инструкцију « када се позадина промени у *Пејзаж_понтон* ».

Потребно је да комплетирамо и иницијализације, посебно код клика на зелену заставу, које се састоје у скривању октопуса и постављања хероја у 100% величини.

Фајл «[две епизоде](#)» показује пример оног што смо добили када смо повезали две прве епизоде приче о нашем хероју (епизода на реци и епизода на понтонском мосту).

Закључак у форми текста

Одељење закључује шта је научено током овог часа.

- *Потпрограми су покрећнути догађајима. Више потпрограма, у неком програму, може бити покренуто истовремено једним јединим догађајем.*

Ученици бележе закључке у своју експерименталну свеску. Затим комплетирају свој [радни лист о употреби Скрача](#) бојећи инструкције које су кориситли током овог часа и пишу кључне речи: слање поруке, догађај « пријем поруке ».

<< [Séance II-2b.4](#)

[Séquence II-2b](#)

[Séance II-2b.6](#) >>

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