

1, 2, 3, кодирај ! – За ученике 5 разреда – Секвенца 2b.7. Прављење последње епизоде

Резиме	Ученици самостално причају последњу епизоду приче о авантурама свог хероја. Утврђују појмове које су срели током ове секвенце и завршавају свој програм.
Материјал	<p>За одељење</p> <ul style="list-style-type: none">• Компјутер с инсталираним <i>Скрач</i> апликацијама и систем за видеопројекцију <p>За сваки пар ученика или мању групу</p> <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). <p>За сваког ученика</p> <ul style="list-style-type: none">• Радни лист 32 (овај радни лист ће бити употребљаван и на другим часовима)
Трајање:	1 или више часова

Полазна ситуација

Наставник најављује ученицима потпуну слободу у прављењу приче, у *Скрачу*, о последњој епизоди авантура њиховог хероја. Имају обавезу да користе догађаје при координирању активности својих личности, као и да користе петље. Саветује ученике да не буду сувише амбициозни на почетку, и да тек касније, ако имају времена, обогаћују своју епизоду.

Концепција епизоде (идеално би било да се ради у пару)

Ученици дискутују, у оквиру пара, о основним елементима које желе да прикажу видљивим у својој епизоди. Које ликове? Коју(е) сцену(е)? Који догађаји ће покренути активности ликова?

На располагању су им две позадине сцене, плажа при заласку сунца и херојева соба. Могу да изаберу и друге ствари из библиотека *Скрача*.

Програмирање епизоде

После сагласности наставника, који се уверио да су ученички пројекти реални, ученици програмирају своју замишљену епизоду у фајлу који је независан фајла за три прве епизоде. Наставник обилази групу по групу да би се уверио у активности сваког појединог ученика.

Извлачење закључак посредством представљања другим ученицима

Ученици, сваке групе, приказују на великом екрану последњу епизоду приче. Обајшњавају своје најдраже програме, или пак оне код којих су имали највише потешкоћа а успели су да их савладају. Могу и да представе проблеме које нису успели да реше, и да током заједничке дискусије нађу решења за њих. Потребно је проедвидети време у ком би ученици после дискусије могли да модификују своје епизоде. Наставник би требало да прикаже пример програма који омогућује да се исприча последња епизода (птица, чаробњак и повратак хероја кући). Ово је само једна од низа могућности!

Продубљивање

Пошто су ученици научили да програмирају у *Скрачу*, пружа им се могућност да своје компетенције потврде прављењем другачијег програма попут анимиране карте за Божић, празника мајки, итд.

<< [Séance II-2b.6](#)

[Séquence II-2b](#)

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