|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ПРЕДМЕТ: **ИНФОРМАТИКА И РАЧУНАРСТВО** | | | | |
| УЏБЕНИК: **Информатика и рачунарство за 5. разред** | | | ИЗДАВАЧ: **Дата Статус** | |
| НАСТАВНИК**:** | | | | |
| ЧАС БРОЈ**: 28** | | ОДЕЉЕЊЕ**:** | | ДАТУМ**:** |
| Наставна тема: | **Програмирање** | | | |
| Наставна јединица: | **Визуелно окружење** | | | |
| Тип часа: | Обрада | | | |
| Циљ часа: | Упознати ученике са основним могућностима програма Скреч (енгл. Scratch) и објаснити им како да направе забаван и једноставан програм у Скречу | | | |
| Исходи часа: | * По завршетку часа ученици ће бити у стању да: * направe једноставан програм користећи блокове; * опишу решење проблема; * напишу исправан код за то решење; * покрену програме; * користе неки постојећи лик (спрајт) или га измене; * користе неку постојећу позорницу из библиотеке или направе нову; * разумеју координате. | | | |
| Облик рада: | Фронтални, индивидуални, рад у пару | | | |
| Наставне методе: | Демонстративна, метода разговора, метода практичног рада, метода решавања проблемских задатака, учење засновано на игри | | | |
| Наставна средства: | * Десктоп рачунар/лаптоп рачунар * Програм СКРЕЧ * Радни листови уз Приручник за наставника * Фасцикла Лекција 5.1\_Ресурси | | | |
| Корелација са другим предметима: | Техника и технологија, Ликовна култура, Математика | | | |
| **ВРЕМЕНСКА СТРУКТУРА ЧАСА (ТОК ЧАСА)** | | | | |
| **Уводни део**  (10 мин) | C:\Users\Valentina\Desktop\dijalog 1.pngНаставник упознаје ученике са значењем облачића са текстом као једном врстом графичке комуникације која се најчешће користи у стриповима да би нам помогла да разумемо како текст који се налази унутар њих представља говор или унутрашњи глас ликова у стрипу.  Наставник прави увод о програму Скреч. Објашњава ученицима да је могуће програмирати Скреч тако да приказује такве или сличне радње. Пише на табли блок којим програмирамо лика да каже нешто.    Ученици слушају излагање наставника. | | | |
| **Главни део:**  (25 минута) | Ученици отварају програм Скеч. Наставник усмерава ученике да пронађу информације о визуелном радном окружењу у уџбенику на страни 139. Затим дискутује са ученицима о визуелном окружењу Скреча. Сваком ученику даје радни лист RS.5.5.1\_Радни лист 1.docx и помаже им да га реше. Наставник дискутује са ученицима како да повежу различите категорије командних блокова са одређеним бојама.  Наставник дели ученике у групе од по два до три ученика и даје свакој групи радни лист RS.5.5.1\_Радни лист 2.docx. Ученици раде задатак. Током решавања задатка, наставник помаже ученицима да поставе у тачан редослед блокове наредби који ће им бити потребни у изради кода. Објашњава како се умећу блокови. Наставник овде има помоћну улогу, тако да даје ученицима смернице о томе како да самостално проналазе информације које су им потребне у задатом визуелном окружењу. Усмерава их да по потреби пронађу информације у уџбенику на странама од 139-147. Наставник подстиче ученике да, уместо да користе подразумеване поставке програма, програм прилагоде својим потребама.  Док ученици раде, наставник објашњава како користити библиотеку за позадине, ликове, костиме и звукове, помаже им да пронађу одређене алате ако им затреба и подстиче дискусију међу ученицима.  Ученици, који су завршили други задатак (RS.5.5.1\_Радни лист 2.docx), добијају нови изазов у виду задатка који се налази у уџбенику, страна 148-149. | | | |
| **Завршни део:**  (10 минута) | Наставник дели ученицима евалуациони лист  RS.5.5.1\_Евалуациони\_лист\_Лекција\_1.docx како би проверио у којој мери су ученици разумели садржаје обрађене на часу. Ученици попуњавају, размењују евалуационе листове и међусобно проверавају своје одговоре. После тога, наставник проверу ради фронтално. | | | |
| **ЗАПАЖАЊА О ЧАСУ И САМОЕВАЛУАЦИЈА** | | | | |
| Проблеми који су настали и како су решени: | | | | |
| Следећи пут ћу променити/другачије урадити: | | | | |
| Општа запажања: | | | | |