|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ПРЕДМЕТ: **ИНФОРМАТИКА И РАЧУНАРСТВО** | | | | |
| УЏБЕНИК: **Информатика и рачунарство за 5. разред** | | | ИЗДАВАЧ: **Дата Статус** | |
| НАСТАВНИК**:** | | | | |
| ЧАС БРОЈ**: 29** | | ОДЕЉЕЊЕ**:** | | ДАТУМ**:** |
| Наставна тема: | **Програмирање** | | | |
| Наставна јединица: | **Једноставне команде** | | | |
| Тип часа: | Обрада | | | |
| Циљ часа: | Упознавање ученике за рад са основним функцијама у Скречу: измена изгледа лика и додавање нових звукова. | | | |
| Исходи часа: | * По завршетку часа ученици ће бити у стању да: * покрећу ликове за одређени број корака; * окрећу ликове у смеру кретања казаљки на сату и обрнуто; * додају нови костим лику; * уведу звукове у нови или већ направљен програм. | | | |
| Облик рада: | Фронтални, индивидуални, рад у групи | | | |
| 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 5.2\_Ресурси * RS.5.5.1\_Activity\_Final.sb2 (за случај да је ученик прескочио претходни задатак). | | | |
| Корелација са другим предметима: | Техника и технологија, Ликовна култура, Математика | | | |
| **ВРЕМЕНСКА СТРУКТУРА ЧАСА (ТОК ЧАСА)** | | | | |
| **Уводни део**  (10 мин) | Наставник објашњава ученицима да могу да користе и друге команде у својим програмима. Подсећа ученике да су у претходном задатку, програмирали своје ликове да говоре и крећу се користећи координате и мењајући позадине.  C:\Users\Valentina\Desktop\koordinate.png  Наставник даје задатак и дискутује са ученицима:   * + Пробајте да учините да ваш лик хода користећи неку другу команду уместо да наводите координате и тако га поставите на друго место.   + Сећате ли се у којој групи унутар картице Програми можете пронаћи такву команду? Која је боја те команде?   + Ако желите да окренете лика за одређени број степени, коју бисте команду користили?   + Како вам се допада идеја да лику промените костим или да додате неки звук? Шта мислите, да ли је ово могуће урадити у Скречу? Покушајте да смислите како би се звале команде за ове радње.   Током разговора, наставник записујте на табли одговоре ученика.  Ученици раде задатак и активно учествују у дискусији. | | | |
| **Главни део:**  (25 минута) | Наставник дели ученицима радни лист RS.5.5.2\_Радни лист 1.docx и помаже им да га реше. Наставник дискутује са ученицима тачне одговоре.  Наставник дели ученике у групе од по два до три ученика и даје свакој групи радни лист RS.5.5.2\_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 кōда. Наставник овде има помоћну улогу, тако да даје ученицима смернице о томе како да самостално проналазе информације које су им потребне за измену изгледа лика и додавање нових звукова. Усмерава их да по потреби пронађу информације у уџбенику на странама од 150-154.  Док ученици раде, наставник помаже ученицима у проналажењу потребних садржаја из библиотеке, помаже им да пронађу одређене алате ако им затреба и подстиче дискусију међу ученицима.  Ученици, који су завршили други задатак (RS.5.5.2\_Радни лист 2.docx), добијају нови изазов у виду задатка који се налази у уџбенику, страна 155. | | | |
| **Завршни део:**  (10 минута) | Наставник дели ученицима евалуациони лист  RS.5.5.2\_Евалуациони\_лист\_Лекција\_2.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: | | | | |