



ПЛАН ЧАСА	
Рачунарство и информатика за пети разред	
Наставна тема:	Рачунарство
Редни број часа:	14.
Наставна јединица	Вежбање – Кликни на камен! (интеракција)
Тип часа:	вежбање
Циљ часа:	Оспособљавање ученика за самостално креирање програма који се састоји из комбинације различитих блокова наредби (кретање, променљиве, управљање, операције, подаци) и који демонстрира интеракцију између корисника и лика на позорници
Исходи часа:	<ul style="list-style-type: none"> • Ученик познаје различите блокове наредби • Ученик разуме начин функционисања различитих блокова наредби (кретање, променљиве, управљање, операције, подаци) • Ученик уме да користи и комбинује различите блокове наредби како би креирао програм који омогућава интеракцију између корисника и лика на позорници • Ученик схвата на који начин (комбинацијом којих блокова наредби) је омогућена интеракција између корисника и лика на позорници
Облици рада:	фронтални, индивидуални, рад у пару
Наставне методе:	демонстративна, метода разговора, метода практичног рада
Место реализације:	рачунарски кабинет (дигитална учионица)
Кратак опис часа	
Ученици се опробавају у игри Кликни на камен. Након тога, уз помоћ видео – лекције креирају игру коју су претходно играли, тако што комбинују одговарајуће блокове наредби, а затим у креираном програму мењају вредности променљиве и координате лика на x и y оси и тако испробавају функционисање програма. Након тога у пару креирају нови пројекат (нову игру) у коме одабирају ликове и позадину и комбинују потребне блокове наредби, а затим се опробавају у играма других ученика. Уз помоћ демонстрације из видео - лекције и практичан рад оспособљавају се за креирање програма који омогућава интеракцију између корисника и лика на позорници.	
Ток часа према активностима ученика	
Активност 1	<ul style="list-style-type: none"> - Игра – Кликни на камен!: ученици проналазе на https://scratch.mit.edu/ игру Кликни на камен! (https://scratch.mit.edu/projects/148715400/) и покушавају да за 15 секунди што више пута кликну на камен. - Упознавање са наставном јединицом: ученици сазнају да ће на овом часу научити како да сами креирају игру у којој су се опробали, као и друге сличне игре.
Активност 2	<ul style="list-style-type: none"> - Практичан рад уз видео – лекцију: ученици уз помоћ видео – лекције Вежбање – Кликни на камен! (интеракција) креирају програм који омогућава интеракцију између корисника и лика на позорници. Као помоћ у раду може им послужити и Приручник за ученике, уколико не испрате све кораке из лекције.



Активност 3	- Практичан рад са новим примерима: ученици испробавају начин функционисања програма и блокова наредби од којих се програм састоји, тако што у креираном програму мењају вредности променљиве и координате лика на x и y осе.
Активност 4	- Креирање новог пројекта: ученици на https://scratch.mit.edu/ у пару креирају нови пројекат (нову игру), тако што одабирају лик и позадину и комбинују одговарајуће блокове наредби, а затим објављују (деле) креирани пројекат.
Активност 5	- Играоница: ученици на https://scratch.mit.edu/ проналазе пројекте других ученика и опробавају се у креираним играма.
Активност 6	- Евалуација: ученици износе утиске о часу, процењују свој рад и рад других ученика.
Материјал за час:	Видео – лекција, приручник за ученике, сајт https://scratch.mit.edu/