



ПЛАН ЧАСА	
Рачунарство и информатика за пети разред	
Наставна тема:	Рачунарство
Редни број часа:	16.
Наставна јединица	Вежбање – Дивљи коњи (кретање, промена позадине позорнице)
Тип часа:	вежбање
Циљ часа:	Оспособљавање ученика за самостално креирање програма који симулира кретање, комбиновањем блокова наредби за кретање и смењивање костима и позадина позорнице
Исходи часа:	<ul style="list-style-type: none"> • Ученик познаје начин промене костима и позадине позорнице • Ученик разуме начин функционисања блока наредби за кретање • Ученик уме да користи и комбинује блокове наредби за кретање са другим блоковима наредби, првенствено са блоковима наредби за промену позадине позорнице, како би креирао програм који симулира кретање
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 посматрају Stop motion анимацију по избору наставника и дискутују о томе на који начин је симулирано кретање. Након тога, уз помоћ видео – лекције креирају програм који симулира кретање, тако што комбинују одговарајуће блокове наредби за кретање са одговарајућим блоковима наредби за смењивање позадине позорнице и костима. Након тога у пару креирају нови програм који симулира кретање, презентују креирани пројекат и коментаришу пројекте осталих ученика. Уз помоћ демонстрације из видео - лекције и практичан рад оспособљавају се за креирање програма који симулира кретање.	
Ток часа према активностима ученика	
Активност 1	<ul style="list-style-type: none"> - Разговор: ученици посматрају Stop motion анимацију по избору наставника и дискутују о томе на који начин је симулирано кретање приказаних објеката. - Упознавање са наставном јединицом: ученици сазнају да ће на овом часу научити како да креирају програм који ће симулирати кретање објеката (ликова).
Активност 2	<ul style="list-style-type: none"> - Практичан рад уз видео – лекцију: ученици уз помоћ видео – лекције <i>Вежбање – Дивљи коњи (кретање, промена позадине позорнице)</i> креирају програм који симулира кретање дивљих коња. Као помоћ у раду може им послужити и <i>Приручник за ученике</i>, уколико не испрате све кораке из лекције.
Активност 3	<ul style="list-style-type: none"> - Креирање новог програма: ученици на https://scratch.mit.edu/ у пару креирају нови пројекат (програм за симулацију кретања), тако што одабирају позадину, ликове и комбинују одговарајуће блокове наредби за кретање са другим блоковима наредби, првенствено са смењивањем позадина позорнице и костима, а затим објављују (деле) креирани пројекат.



Активност 4	- Презентовање креираних програма: ученици презентују програме које су креирали.
Активност 5	- 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/