

NAZIV NASTAVNIČKE PRIPREME

## Programiramo igru o emotikonima

### Osnovni podaci o pripremi

AUTORI

Vesna Majdandžić

DATUM KREIRANJA PRIPREME

17.11.2021.

ŠKOLA

Osnovne škole

RAZRED / STRUKOVNO PODRUČJE

4. razred

NASTAVNI PREDMET / PODRUČJE

Informatika

NASTAVNA JEDINICA / PROGRAM

Predmetni kurikulum - B. Računalno razmišljanje i programiranje - B.4.1 stvara program korištenjem vizualnog okruženja u kojem koristi slijed, ponavljanje, odluku i ulazne vrijednosti

ZNANJA KOJA ĆE UČENICI STEĆI

Učenici će moći: • razlikovati vizualne simbole za različite emocije • koristiti naredbe za crtanje likova u Scratchu i stvoriti program koristeći naredbe za kretanje i izgled likova naredbe ponavljanja varijable • vrednovati uspješnost rješenja analizirajući ulazne i izlazne vrijednosti • spremiti program

### Razrada nastavničke pripreme

| AKTIVNOST | OPIS AKTIVNOSTI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Uvod      | U razgovoru (uz prezentaciju) prisjetiti se različitih simbola: prometnih znakova, simbola za recikliranje i elektronički otpad, simbola za izražavanje emocija koje koristimo u digitalnoj komunikaciji. Kratko raspraviti i zaključiti (uz ilustraciju s primjerima) o namjeni emotikona u komunikaciji pomoću digitalnih uređaja. Najava nastavne teme: Danas ćemo nacrtati emotikone i programirati igru o emotikonima u Scratchu. Učenici se prijavljuju u aplikaciju Teams i u svojoj mapi otvaraju novi dokument naziva Programiramo igru o emotikonima u kojem zapisuju naslov Izražavamo se emotikonima i odabranim emotikonom označavaju kako se osjećaju na početku sata. |

|                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aktivnost 1                                               | Pokazati učenicima primjere igre koju će stvarati ( <a href="https://bit.ly/3wSAemo">https://bit.ly/3wSAemo</a> , <a href="https://bit.ly/3ClOj7Z">https://bit.ly/3ClOj7Z</a> ) Na pokazanom prvom primjeru uočiti cilj igre: razlikujući emotikone koji pokazuju pozitivne i neugodne osjećaje, što više puta kliknuti na emotikone koji pokazuju pozitivne osjećaje. Varijabla s bodovima se povećava kada se klikne na emotikon s pozitivnim osjećajem, a smanjuje kada se klikne na emotikon s osjećajem koji je povezan s neugodom (npr. ljutnja). Na drugom primjeru u razgovoru uočiti dodatne mogućnosti izgleda likova na pozornici. |
| Aktivnost 2                                               | Individualni rad: učenici će nacrtati dva emotikona koji prikazuje pozitivne osjećaje. Postavit će naredbe za kretanje i promjenu boje kada se klikne na emotikon. Napraviti će varijablu za bodove i postaviti povećanje kada se klikne na lik. Nacrtat će jedan emotikon koji pokazuje osjećaj povezan s neugodom. Bodovi će se smanjivati kada se klikne na taj emotikon i neće se mijenjati boja tog emotikona. Učenici koji žele više mogu postaviti više likova na pozornicu koristeći različite naredbe za kretanje i izgled. Podijeliti učenicima primjere igre s dodatnim mogućnostima i uputiti ih na primjenu u svojoj igri.       |
| Aktivnost 3                                               | Prateći upute učiteljice učenici će spremati svoje programe i prenijeti ih u svoju mapu u aplikaciji Teams.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Aktivnost 4                                               | Učenici će u svoj dokument zapisati emotikonom koliko su zadovoljni svojim postignućima (samovrednovanje).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Aktivnost 5                                               | Na razrednoj mrežnoj stranici ( <a href="https://bit.ly/bbinformatika4">https://bit.ly/bbinformatika4</a> ) učenici će riješiti igricu spajanja parova u kojoj trebaju povezati naredbe u Scratchu s opisom: <a href="https://learningapps.org/view8972228">https://learningapps.org/view8972228</a> Učenici će zatim riješiti kviz u koje trebaju povezati vizualne simbole s opisom (rečenicom): <a href="https://wordwall.net/play/778/033/310">https://wordwall.net/play/778/033/310</a> (vrednovanje za učenje i vrednovanje kao učenje)                                                                                                 |
| Aktivnost 6                                               | Učenici koji žele prezentirati će svoju igru na ploči. Učenici će odigrati igre drugih učenika i vrednovati ih emotikonom (pomoću pripremljenog zajedničkog dokumenta u aplikaciji Teams).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Aktivnosti za motiviranje učenika učenika koji mogu više: | Učenici izvide složenije nadogradnje programa (uvođenje više likova, programiranje njihovog kretanja i izgleda, dodavanje naredbi za odlučivanje (npr. događaji koji će se dogoditi ako se ispuni zadani uvjet)). Učenici će dobiti primjere igre s dodatnim mogućnostima.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Završni dio                                               | Vježbe razgibavanja (ruke, zglobovi, prsti) Kahoot kviz: <a href="https://bit.ly/3FripB">https://bit.ly/3FripB</a> (vrednovanje za učenje) Preporuka učenicima: Igra Pričajmo slikama koju mogu pronaći na razrednoj mrežnoj stranici. Igra je namijenjena za proširivanje znanja o potpomognutoj komunikaciji (pomoću vizualnih simbola).                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

## Podaci o nastavničkoj pripremi u Edutoriju

**JEZIK**

hrvatski - standardni

**JE LI MATERIJAL RECENZIRAN?**

Ne

**KLJUČNE RIJEČI**

informatika, emotikoni, Scratch

**OPIS**

Informatika 4. razred - priprema za nastavni sat Programiramo igru o emotikonima  
Cilj nastavne teme: Koristiti naredbe za crtanje likova u Scratchu i stvoriti igru o emotikonima s varijablom za praćenje rezultata. Odgojno – obrazovni ishodi: RAČUNALNO RAZMIŠLJANJE I PROGRAMIRANJE OŠ INF B.4.1 stvara program korištenjem vizualnog okruženja u kojem koristi slijed ponavljanje odluku i ulazne vrijednosti INFORMACIJE I DIGITALNA TEHNOLOGIJA OŠ INF A.4.3 koristi se simbolima za prikazivanje podataka analizira postupak prikazivanja te vrednuje njegovu učinkovitost. MPT Učiti kako učiti uku A.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema Učenik primjenjuje strategije učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz praćenje i podršku učitelja. uku A.2.3. Kreativno mišljenje Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. uku B.2.2. Praćenje Na poticaj učitelja učenik prati svoje učenje i napredovanje tijekom učenja. MPT Uporaba IKT ikt A.2.1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka. ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. Učenici će moći: razlikovati vizualne simbole za različite emocije koristiti naredbe za crtanje likova u Scratchu i stvoriti program koristeći naredbe za kretanje i izgled likova naredbe ponavljanja varijable vrednovati uspješnost rješenja analizirajući ulazne i izlazne vrijednosti spremati program

**STATUS MATERIJALA**

gotov materijal

### Doprinosi

**OSOBE ILI USTANOVE KOJE OBJAVLJUJU MATERIJAL**

Vesna Majdandžić

### Obrazovni detalji

**VRSTA OBRAZOVNOG SADRŽAJA**

- Priprema za nastavni sat

**KOME JE MATERIJAL NAMIJENJEN**

- učiteljima, nastavnicima

**RAZINA INTERAKTIVNOSTI MATERIJALA**

srednja razina interaktivnosti

## Pristup

PLAĆANJE

Ne

UVJETI ISKORIŠTAVANJA MATERIJALA

Imenovanje (CC BY)

NAČIN PRISTUPA

Otvoreni pristup