

Основни елементи на интегрираната околина за програмирање на програмскиот јазик Scratch

Наставник	Маргарета Зајкова
Училиште	ООУ „Јосип Броз Тито” - Валандово
Одделение/ година	Vi одд.
Наставен предмет	Информатика
Наставна содржина	Основни елементи на интегрираната околина за програмирање на програмскиот јазик Scratch - редовен час
Наставни цели	Ученикот <ul style="list-style-type: none"> - да ги знае и правилно да ги именува и користи елементите од соодветната околина за програмирање; - користи интегрирана околина за програмирање за внесување и извршување на пример програми; - да се оспособи да извршува готов точен програмски код и да врши мали корекции врз истиот.
Дигитални ресурси (линк и опис на користење)	Линк до видеото https://youtu.be/I5ozJfNXbYk Линк до сите програми и слики користени пред, за време на часот и после часот https://schoolsmk-my.sharepoint.com/:f/g/personal/mz958563_schools_mk/Et_2L4Kfja1HmDvL3PdRjp8BXtO6LjVBsVeEUlbJmP5KGw?e=9us4P2 Линк до игра во Scratch 2.0 https://www.purposegames.com/game/iMVzbkOZMFy
Авторски права на ресурсите и права за споделување	CC-BY
Опис на (асинхрони) активности кои треба да се реализираат пред виртуелниот час (препорачано време до 15 минути)	ВИДЕО https://youtu.be/I5ozJfNXbYk Учениците го гледаат претходно подготвеното видео што ќе им послужи како вовед во наставната содржина што ќе се обработува на часот. Преку видеото ќе се запознаат со елементите на интегрираната околина за програмирање на програмскиот јазик Scratch 2.0. Инсталација на Scratch 2.0 преку инсталациониот фајл споделен од наставникот, заради можност да работат offline и заради тоа што оваа верзија на Scratch има можност за избор на македонски јазик, што не е случај во Scratch 3.0.

<p>Опис на (синхрони) активности за време на виртуелниот час</p>	<p><u>Воведен дел од часот: (10 мин.)</u> Наставникот ги запознава учениците со целите на часот преку демонстрирање и активирање на едиторот, отварање на веќе готови програми и извршување на истите.</p> <p><u>Главен дел од часот: (20 мин.)</u> Работа во парови (10 мин.)- (активност во break rooms): Учениците поделени по двајца прво користејќи ја наредбата за отварање на готов проект Оpen(проектот-програмата им е споделена од наставникот) ја извршуваат истата готова програма. Потоа отвараат друга готова програма(Primer1.sb2) која ја модифицираат (прават само мали промени во кодот) со тоа што ќе изберат позадина и ќе го променат кодот на програмата така што претпоставувајќи дека двете фигури(двата лика) се тие самите, со клик врз нив ќе кажат здраво и ќе се претстават. Презентирање на програмите (10 мин.) - Еден ученик од секоја пар ја презентира програмата што ја изработиле.</p> <p><u>Завршен дел од часот: (5 мин.)</u> Повратна информација од учениците преку игра (5 мин.) Игра https://www.purposegames.com/game/iMVzbkOZMFy</p>
<p>Опис на (асинхрони) активности кои треба да се реализираат после виртуелниот час (препорачано време до 15 минути)</p>	<p>Учениците модифицираат готова програма (Geometriski figuri) и ја извршуваат истата. Во програмата дадена од наставникот наместо да се испишува бојата на геометриската фигура, да направат промена со тоа што при допир на геометриска фигура ќе се испише нејзиното име. Пример наместо црвена, да напише црвен круг или само круг). Треба да ги отворат и извршат-стартуваат игрите во Scratch (изработени од наставникот), да се запознаат со можностите на програмскиот јазик со цел да се зголеми интересот за учење на овој програмски јазик и да се мотивираат за наредниот час.</p>
<p>Начин на остварување на интеракција со и помеѓу учениците</p>	<p>Превртена училница, работа во парови, гејмификација</p>
<p>Евалуација на знаењето на учениците</p>	<p>Изработки од учениците, игра-scratch 2.0</p>
<p>Рефлексија од примена на активноста во пракса</p>	<p>Часот е реализиран со остварување на поставените цели според предвидениот план за реализација на активностите и во предвидената временска рамка,.</p>