

Uvod u Scratch

Čas obuhvata osmišljavanje likova i priča u parovima, demonstraciju rada u Scratchu, izradu interakcija između likova te rješavanje problemskog zadatka "Tajanstvena misija" uz završnu refleksiju o naučenom.



Organizacijski oblik nastave

Predmetna nastava 6. razred

Vrsta nastavnog procesa

Osnovna vrsta nastave - Redovna nastava

Suradnja škole sa roditeljima i zajednicom te razvoj školskog kolektiva

Aktivnosti sa učenicima

Trajanje

45 minuta

Oblasti

Digitalni svijet/Područje tehnike i informacionih tehnologija

Jezičko-komunikacijsko područje

Predmet

Informatika

Ključne kompetencije

Digitalna kompetencija

Građanska kompetencija

Ciljevi i ishodi učenja i poučavanja

Cilj: Razviti kod učenika sposobnost kreativnog i logičkog razmišljanja kroz planiranje i osmišljavanje likova i priča u Scratchu, uz poticanje saradnje, dijaloga i konstruktivnog zajedničkog odlučivanja.

Ishodi učenja i poučavanja

Učenik/učenica:

- objašnjava osnovne dijelove radnog prostora Scratcha i ulogu likova/spriteova, pozadina i blokova
- prepoznaje i primjenjuje osnovne blokove (kretanje, izgled, događaji) u jednostavnim interakcijama likova
- razvija i predstavlja kreativne ideje kroz likove i kratke priče
- povezuje vlastite ideje s praktičnom primjenom u digitalnom okruženju

Detaljan opis realizacije

Aktivnost 1 – Likovi i njihove priče

Čas započinje kreativnom aktivnošću u parovima uz korištenje radnog lista „Lik i njegova priča“. Učenici osmišljavaju lika, biraju mu ime i osobine, određuju mjesto radnje, želje i izazove te razvijaju osnovu priče. Nakon toga parovi kratko predstavljaju svoje ideje razredu, čime se potiče komunikacija i uvažavanje različitih kreativnih rješenja. U drugom dijelu aktivnosti učenici digitalno oblikuju svog lika koristeći jednostavan grafički alat poput Painta, dodajući osnovne detalje i pripremajući ga za rad u Scratchu.

Aktivnost 2 – Demonstracija Scratcha

Nastavnik demonstrira osnovne funkcije Scratcha: dodavanje likova i pozadine, korištenje blokova za kretanje, izgled, zvuk i jednostavne interakcije. Pokazuje kako se kreirani likovi mogu „oživjeti“ i povezati s prethodno osmišljenim pričama. Učenici uočavaju kako njihove ideje mogu postati interaktivni digitalni sadržaj.

Aktivnost 3 – Kreiranje interakcija između likova

Učenici se organizuju u grupe i povezuju prethodno kreirane likove. Na osnovu svojih priča izrađuju jednostavne interakcije između likova, poput razgovora, pomaganja ili zajedničkog izvršavanja zadatka. Koriste osnovne Scratch blokove za kretanje, izgled i događaje, testiraju rješenja, uočavaju greške i zajednički ih ispravljaju.

Aktivnost 4 – Tajanstvena misija

Učenici rješavaju problemski zadatak u kojem njihov lik prolazi kroz jednostavan labirint u Scratchu. Planiraju put kojim će se lik kretati, koriste blokove za kretanje i događaje te vode računa o izbjegavanju prepreka. Nakon testiranja rješenja, pokušavaju ga unaprijediti tako što uklanjaju greške i pronalaze efikasniji način rješavanja zadatka. Nastavnik potiče razmjenu ideja i saradnju među učenicima.

Aktivnost 5 – Moj lik, moja priča

Učenici predstavljaju svoje projekte i odgovaraju na pitanja:

- Šta je moj lik radio u Scratchu?
- Koji blok mi je bio najvažniji i zašto?
- Šta mi je bilo najteže?
- Kako smo sarađivali u paru/grupi?
- Na kraju dopunjavaju rečenicu: „Danas sam naučio/la da u Scratchu mogu...”

Potrebni resursi

- Radni list "Lik i njegova priča"
- Grafički alati (Paint, Canva ili drugi jednostavni alati) za kreiranje likova
- Računari ili tableti s pristupom Scratch online platformi ili instaliranim programom
- Projektor ili pametna tabla za demonstraciju rada
- Virtualna mapa "tajanstvenog grada" s označenim tačkama interakcije

Praćenje i procenjivanje

/

Ideje za domaće zadatke (nastavak aktivnosti) i uključivanje roditelja

/

Savjeti za druge nastavnike/ce kod realizacije ove lekcije/teme

/

Metode i tehnike

Metoda razgovora

Metoda demonstracije

Collections

Mirovna pedagogija: kompendijum priprema za čas

Priprema za čas - Osnovna škola