



Arnela Šabanović

17.08.2026. 15:03

Pogledano: 15 puta

Stvaranje priče u Scratchu

Čas obuhvata ponavljanje Scratch pojmova kroz QR kocku izazova, grupno osmišljavanje priče slaganjem kartica te digitalnu realizaciju priče u Scratchu uz vršnjačko vrednovanje i konstruktivnu povratnu informaciju.

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 primjene programskih koncepata kroz interpretaciju vizualnih sadržaja i zajedničko kreiranje digitalne priče, uz podsticanje saradnje, dijaloga i uvažavanja različitih perspektiva.

Ishodi učenja i poučavanja

Učenik/učenica:

- primjenjuje osnovne blokove u Scratchu kroz izradu jednostavne priče ili igre
- prepoznaje i interpretira vizualne elemente i pretvara ih u digitalni sadržaj
- sarađuje u paru i grupi kroz dogovor, raspodjelu uloga i zajedničko donošenje odluka
- testira i unapređuje program uočavanjem i ispravljanjem grešaka

Detaljan opis realizacije

Aktivnost 1 – QR kocka izazova

Čas započinje kratkom interaktivnom aktivnošću u paru koja služi za ponavljanje ključnih Scratch pojmova i provjeru predznanja. Svaki par dobija kocku sa 6 QR kodova, pri čemu svaki kod vodi na kratki digitalni zadatak (kviz, slagalica, spajanje pojmova ili prepoznavanje Scratch elemenata). Učenici bacaju kocku, skeniraju QR kod i rješavaju zadatak koji se odnosi na osnovne Scratch koncepte (npr. blokovi kretanja, događaji, izgled, sprite, pozadina, redoslijed naredbi). Nakon rješenja zadatka, par kratko obrazlaže odgovor i prelazi na novi izazov. Tokom aktivnosti nastavnik prati rad učenika, usmjerava ih pitanjima i po potrebi pojašnjava pojmove, posebno naglašavajući tačnost Scratch terminologije i logiku rješenja. Aktivnost ima funkciju ponavljanja i aktivacije znanja te pripreme učenika za samostalno kreiranje i programiranje u Scratchu.

Aktivnost 2 – Algoritam priče – slaganje kartica

Učenici se dijele u grupe od 3-4 člana. Svaka grupa dobija set kartica (slika) koje predstavljaju dijelove jedne priče (npr. konflikt, različitost, pomaganje, nesporazum, saradnja i sl.). Zadatak grupe je da:

- slože kartice u logičan redoslijed - algoritam (početak - razvoj radnje - rješenje),
- zajednički osmisle kratku priču na osnovu dobijenih elemenata,
- definišu poruku priče (npr. važnost saradnje, pomaganja, razumijevanja drugih).

Učenici unutar grupe raspoređuju uloge (npr. planer, zapisivač, dizajner, programer), čime se podstiče odgovornost i aktivno učešće svih članova. Na ovaj način učenici razvijaju

multiperspektivnost, jer različite grupe mogu interpretirati iste slike na različite načine, kao i empatiju, kroz razmišljanje o emocijama likova. Nakon što grupe osmisle priču, kratko je predstavljaju usmeno. Nastavnik potiče diskusiju i poređenje rješenja između grupa, naglašavajući da isti početni elementi mogu dovesti do različitih priča i rješenja.

Aktivnost 3 – Kreiranje priče u Scratchu

Učenici prelaze na rad na računarima i započinju digitalnu realizaciju priče koju su osmislili u prethodnoj aktivnosti. Učenici biraju ili kreiraju pozadinu (mjesto radnje), dodaju likove (spriteove), koriste blokove za pokretanje (npr. klik na zastavicu), programiraju kretanje likova, promjenu izgleda i dijalog, prikazuju problem i njegovo rješenje kroz interakciju likova. Tokom rada učenici kontinuirano testiraju svoj projekat, uočavaju greške i ispravljaju ih kroz zajednički dogovor. Nastavnik prati rad i pomaže pitanjima: Da li likovi rade ono što ste planirali? Da li je redoslijed radnji ispravan? Kako možete poboljšati svoju priču? Poseban fokus je na saradnji unutar grupe i povezivanju plana (algoritma) sa digitalnom realizacijom.

Aktivnost 4 – Moj lik, moja priča

Nakon izrade Scratch projekata, grupe međusobno razmjenjuju svoje radove i testiraju priču druge grupe u digitalnom okruženju. Zadatak je da učenici razumiju prikazanu priču, uoče šta je jasno i funkcionalno, te identifikuju dijelove koji se mogu unaprijediti. Učenici daju konstruktivne prijedloge za poboljšanje, npr. jasniji redoslijed radnji, bolju komunikaciju između likova ili precizniju realizaciju interakcija u Scratchu. Nastavnik naglašava važnost konstruktivne povratne informacije i usmjerava diskusiju prema argumentovanom komentaru i uvažavanju različitih rješenja.

Potrebni resursi

- QR kocke s unaprijed pripremljenim QR kodovima i pristupom digitalnim zadacima
- Tableti ili mobilni uređaji za skeniranje
- Stabilan internet pristup
- Digitalni interaktivni alati (Wordwall, JigsawPlanet)
- Kartice/puzzle materijali za aktivnost "Algoritam priče – slaganje kartica"
- Radni listovi za planiranje priče i algoritamsko razlaganje
- Računari sa instaliranim Scratch programom ili pristupom
- Scratch online platformi
- Projektor ili pametna tabla

Praćenje i procjenjivanje

/

Ideje za domaće zadaće (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