

Radni list– SCRATCH

Modul: Stracht

Trajanje: 90 minuta

Nivo: Početnik

Ciljna grupa: Gluva omladina uči vizuelni dizajn i timski rad

Deo1 — Zagrevanje (Razumevanje osnova)

Zaokruži tačan odgovor:

1. Scratch se koristi za:

- ☐ a) Pisanje eseja
- ☐ b) Programiranje pomoću blokova
- ☐ c) Crtanje na papiru

2. Scratch programi se prave:

- ☐ a) Pisanjem dugog koda
- ☐ b) Povezivanjem blokova poput delova slagalice
- ☐ c) Korišćenjem kalkulatora

Deo 2 — Scratch Interface

3. Uparite delove u Scratch-u sa njihovom namenom:

A. Pozornica

B. Sprajt

C. Blokovi

D. Oblast za skriptu

1. ____ Gde vidite šta program radi
2. ____ Lik koji se kreće i izvršava komande
3. ____ Komande koje se koriste za programiranje
4. ____ Oblast gde su blokovi povezani

4. Napišite ispravnu kategoriju bloka:

1. kada se klikne na zelenu zastavicu → _____
2. pomerite se 10 koraka → _____
3. recite Zdravo! 2 sekunde → _____
4. ponovite 10 → _____

(Nagoveštaj: Događaji, Kretanje, Izgledi, Kontrola)

Deo 3 — Kratak kviz – Nivo za početnike

Instrukcija: Zaokruži tačan odgovor:

1. Koji deo Skreča prikazuje šta vaš program radi?

- a) Oblast skripte
- b) Pozornica
- c) Paleta blokova

2. Koja kategorija blokova se koristi da bi sprajt govorio?

- a) Kretanje
- b) Kontrola
- c) Izgled

3. Šta se dešava kada kliknete na zelenu zastavicu?

- a) Program se pokreće
- b) Sprajt nestaje
- c) Skretč se zatvara

4. Koji blok pomaže sprajtu da ponavlja radnje?

- a) ponovi 10
- b) pozdravi
- c) promeni efekat boje

5. Šta možete promeniti da bi vaš sprajt izgledao drugačije?

- a) Kostim
- b) Veličinu scene
- c) Tastaturu računara

Deo 4 — Praktična vežba

Zamislite da kreirate jednostavnu animaciju.

Zadatak:

- Sprajt se pomera 20 koraka
- Zatim kaže „Zdravo!“
- Sve počinje kada se klikne na zelenu zastavicu

Nacrtaj ili napiši redosled blokova:

Deo 5 — Refleksija

Razmisli i odgovori

1. Šta ti se najviše sviđa kod Scratch-a?

2. Napišite jednu igru ili animaciju koju biste želeli da napravite:

Napomena za nastavnika:

Ovaj radni list pomaže učesnicima da razumeju osnovne koncepte korišćenja programa SCRATCH.

Podstaknite učenike da: pokažu ili na znakovnom jeziku objasne šta vide,

Ključ za odgovore

DEO 1 – Šta je Scratch?

1. b) Programiranje blokovima
2. b) Povezivanje blokova poput delova slagalice

DEO 2 – Scratch interfejs

3. Uparite delove Scratch-a sa njihovom namenom

1. A – Pozornica
2. B – Sprajt
3. C – Blokovi
4. D – Oblast skripte

4. – Napišite ispravnu kategoriju bloka:

1. kada se klikne na zelenu zastavicu → Događaji
2. pomeri se 10 koraka → Kretanje
3. reci Zdravo! 2 sekunde → Pogledi
4. ponovi 10 → Kontrola

DEO 3 Kratak Kviz

1. Koji deo Skratča prikazuje šta vaš program radi?

Tačan odgovor: b)

2. Koja kategorija blokova se koristi da bi sprajt govorio?

Tačan odgovor: c)

3. Šta se dešava kada kliknete na zelenu zastavicu?

Tačan odgovor: a)

4. Koji blok pomaže sprajtu da ponavlja radnje?

Tačan odgovor: a)

5. Šta možete promeniti da bi vaš sprajt izgledao drugačije?

Tačan odgovor: a)

DEO 4 – Praktični zadatak (Primer rešenja)

- kada se klikne na zelenu zastavicu
- pomerite se 20 koraka
- recite „Zdravo!“ 2 sekunde