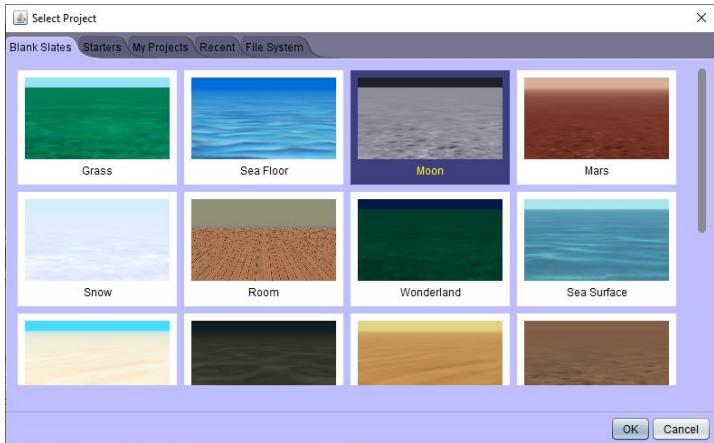
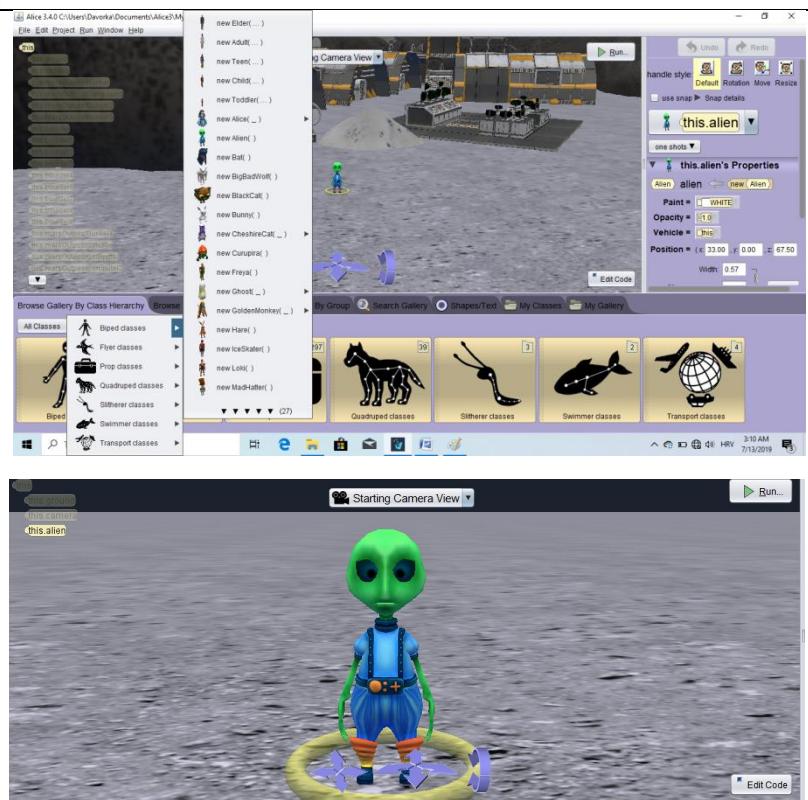


Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Davorka Božičević
Zvanje	diplomirani inženjer elektrotehnike
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	Obrtnička i tehnička škola Ogulin
Adresa elektroničke pošte	davorka.bozicevic@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Alice
Predmet (ili međupredmetna tema)	Informatika
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	5. razred osnovne škole
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgodno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikulumapredmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	<p>Računalno razmišljanje i programiranje</p> <p>B. 5. 1 koristi se programskim alatom za stvaranje programa u kojem se koristi ulaznim i izlaznim vrijednostima te ponavljanjem</p>
Tijek nastavnog sata	<p>Nastavnik pokreće video o Pandi koja govori Hello World ! napravljen u Alice 3 programu. Pita učenike šta bi se sve dalje moglo dogoditi ?</p> <p>Nastavnik govori o zadatku koji učenici moraju napraviti:</p> <p>Odaberite proizvoljan lik koji će poslati poruku budućim programerima.</p> <p>Učenici rade u paru i pokreću program Alice 3 i počinju istraživati program i kreirati svoju animaciju. Na kraju sata predstavljaju svoje radove.</p>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>Učenik:</p> <p>Učenik navodi način pokretanja programskoga alata.</p> <p>Upoznaje sučelje te osnovne dijelove programskoga alata i prepoznaje dijelove koji mogu izvesti koju uputu.</p> <p>Slaže jednostavan niz uputa koristeći se blokovima/naredbama.</p> <p>Povezujući nekoliko blokova ili naredbi u cjelinu, istražuje njihovo djelovanje.</p> <p>Učenik kritički provjerava ispravnost svojega algoritma tako da</p>

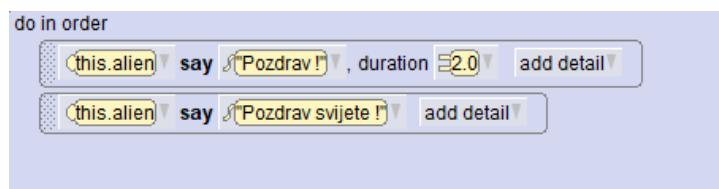


	<p>uspoređuje očekivano rješenje problema s dobivenim rješenjem. Nakon što su vidjeli video, učenici moraju nastaviti priču. Rade u paru. Smišljaju daljnji tijek događaja.</p> <p>Učenik izabire pozadinu, lik i postavlja šta će govoriti. Na kraju sata predstavlja svoje rješenje.</p> <p>Nastavnik:</p> <p>Pokreće video s Pandom, upoznaje učenike s radom u program Alice 3. Govori učenicima da odaberu proizvoljan lik koji će poslati poruku budućim programerima. Pomaže učenicima da ispravno napišu program. Ako se pojavi greška u programu, daje učeniku mogućnost da pronađe pogrešku i ispravi je, inače ispravlja pogrešku. Analizira s učenicima dobivene rezultate.</p>
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>Video kao uvod u temu</p> <p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=dunTSQRWxc</p> <p>Pisanje programskega koda za kreiranje animacije s likovima u prizoru:</p> <p>Prvo je potrebno napraviti scenu.</p> <p>File/New/Blank Slates</p>  <p>Nakon postavljanja scene odabiru se likovi iz određene klase. Nakon što se likovi dodaju na scenu, postavljaju im se svojstva.</p> <p>Klikom na Setup Scene dodajemo likove.</p>



Odabere se All Classes / Biped classes pa se izabere glavni lik u igriči, npr Alien.

Klikom na Edit code postavljamo svojstava za myFirstMethod.



Alien_pozdrav.webm

Učenici izabiru pozadinu, lik i postavljaju šta će govoriti.

Učenici snimaju video o svojoj animaciji, spremaju ga na e-portfolio i prikazuju pred cijelim razredom.

Program Alice 3 se može snimiti s adrese <http://www.alice.org/get-alice/alice-3/>

Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute

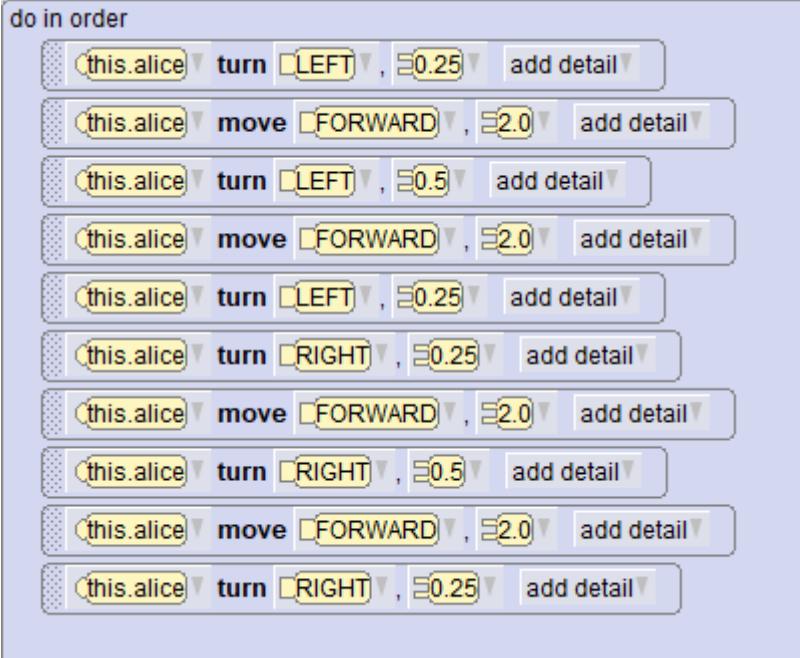
Vrednovanje za učenje:

- praćenje rada i napretka tijekom rada
- e-portfolio

Vrednovanje kao učenje:

- zajednička projekcija uradaka te vršnjačko vrednovanje radova
 - samovrednovanje
- listić za samoprocjenu



	<p>Forms-listić Poveznica za dijeljenje Vrednovanje naučenog: ○ Listići za vrednovanje</p>
<p>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</p>	<p>Učenici će pogledati film te pokušati napraviti simetričnu sliku. https://www.youtube.com/watch?v=jhDXj_zbhF4&feature=youtu.be</p> <p>Učenici rade u parovima. Na kraju snimaju svoju priču kao .webm datoteku. Objavljaju je na e-portfolio i pred svima u razredu.</p> <p>Rješenje (za nastavnika):</p>  <p>alice_hoda.webm</p> <p>Istraživačka nastava Tko je Alice? Priču o Alice može se započeti razgovorom ili Internet pretragom. Osim već učenicima poznate priče o Alice u zemlji čудesa, može ih se upoznati i s A.L.I.C.E.</p>

	<p>kojem će učenici raditi, daje im kod s kojim učenici pristupaju projektu. Prati njihov rad putem nadzorne ploče.</p> <p>Rezultat: razvijanje logike i strategije za rješavanje problema, učenje naredbi/blokova za postizanje cilja unutar projekta</p> <p>Vremenski okvir: 1 školski sat</p>
Poveznice na multimedijijske i interaktivne sadržaje	 Alien_pozdrav.webm  alice_hoda.webm https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=dunTSQRWxc https://www.youtube.com/watch?v=jhDXj_zbhF4&feature=youtu.be
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	http://www.alice.org/ http://www.alice.org/resources/alice-3-lessons/ http://www.alice.org/resources/alice-3-how-tos/ http://www.alice.org/resources/alice-3-exercises-projects/ http://www.alice.org/resources/exercise-and-project/tutorial-getting-started-with-garfield/ http://www.alice.org/wp-content/uploads/2017/05/GarfieldTutorialSceneSetup.pdf http://www.alice.org/wp-content/uploads/2017/05/GarfieldTutorialWritingCode.pdf