

UČNA PRIPRAVA
Pogojni stavek

OSNOVNI PODATKI:

Razred: 4.
Predmet: NIP Računalništvo
Učna tema: Algortimi
Učna enota: Scratch
Učne oblike: Frontalna, individualna, delo v paru.
Učne metode: Metoda pogovora, razlage, diskusije, dela z IKT.
Učne tehnike:
Operativni učni cilji: Ob koncu učne ure učenec: <ul style="list-style-type: none">• zna v algoritem vključiti vejitev (če),• razume uporabo pogojnega stavka, ki se nadaljuje s sicer,
Učna sredstva: <ul style="list-style-type: none">• učila:• učni pripomočki: računalniki, listki z nalogo
Didaktične etape učnega procesa: uvajanje, obravnava nove učne snovi, ponavljanje, preverjanje.
Medpredmetne povezave:
Novi pojmi: /
Literatura: <ul style="list-style-type: none">- Učni načrt

POTEK UČNE URE:

UVODNI DEL: UVAJANJE

ČAS	UČITELJ	UČENEC	UČNE METODE, UČILA/UČNI PRIPOMOČKI	OBLIKE, TEHNIKE
10 min	<p>Pozdravim učence in povem, da se bomo učili pogojne stavke.</p> <p>Učencem povem primer pogojnega stavka in ga zapišem na tablo: Če si star 8 let, potem vstani.</p> <p>Učence vprašam, kaj bi stavku dodali, da bi učencem, ki niso stari 8 let povedali, da morajo dvigniti roko? Dokončam prejšnji stavek: Če si star 8 let, potem vstani, sicer dvigni roko.</p> <p>Učence vprašam, kako bi nadaljevali stavek: Če sije sonce, potem pustim dežnik doma, sicer...</p> <p>Ali kdo opazi, kakšne oblike sta bila ta dva stavka? Katere besede so se ponovile? Kdaj uporabljamo tako obliko? Besedi ČE in SICER zapišem na tablo.</p> <p>Učencem povem, da pogojne stavke lahko vključimo tudi v algoritme. Da pa ne bomo vedno delali le na papir, se bomo naučili take stavke uporabiti v Scratchu.</p>	<p>Učenci odzdravijo.</p> <p>Vsi učenci, stari 8 let, vstanejo.</p> <p>Učenci odgovorijo, da moramo dodati: »sicer dvigni roko«.</p> <p>Učenci podajajo različne odgovore.</p> <p>Učenci rečejo, da sta se ponavljaji besedi če in sicer. Odgovorijo, da to uporabimo takrat, kadar želimo, da v enem primeru naredimo nekaj, drugače pa nekaj drugega.</p>		Frontalna učna oblika. Metoda razlage, pogovora.

GLAVNI DEL: OBRAVNAVANJE UČNE SNOVI / URJENJE / SPROTNO PONAVLJANJE

VSEBINSKI POUDARKI	UČITELJ	UČENEC	UČNE OBLIKE, METODE, TEHNIKE UČILA/UČNI PRIPOMOČKI
<p>1.clj in 2. clj (25 min)</p>	<p>Učence vprašam, če so že kdaj uporabljali slikarja, če so že risali z njim in jim povem, da bomo danes tudi mi izdelali risarski program. Vprašam jih, kaj potrebujemo za risanje in povem, da se bomo naučili uporabljati ukaze: spusti/dvigni svinčnik in zbriši.</p> <p>Učencem povem, da bom jaz hodila ob tabli in ko bodo rekli stop, bom dvignila svinčnik/kredo, drugače bom imela spuščenega. Stop je lahko različno dolg. Izberem enega učenca, da reče stop.</p> <p>Nato se z učenci pogovorimo, kaj sem počela (kdaj sem pisala in kdaj ne).</p> <p>Učencem naročim, naj se po parih pogovorijo, kako bi moje početje opisali v enem stavku in ga zapišem na tablo, če ne gre, pomagam. Nato zapišem stavek, ki ga povejo učenci.</p> <p>Povem, da bomo mi počeli enako, le da bomo pritiskali na miško (oz. jo držali).</p> <p>Odprem scratch in sprašujem učence: s katerim orodjem bomo risali, kje ga nadjemo, katere ukaze bomo potrebovali?</p> <p>Katere bloke bomo potrebovali?</p> <p>Učencem naročim, naj poiščejo vse bloke za zapis</p>	<p>Učenci odgovorijo, da so že uporabljali slikarja.</p> <p>Učenci odgovorijo: »svinčnik, radirko«</p> <p>Izbrani učenec reče: »stooooop«.</p> <p>Učenci rečejo, da sem pisala, dokler niso rekli stop.</p> <p>Učenci se v paru pogovorijo o mojem početju in poskušajo to zapisati v stavku, ki ga nato narekujejo.</p> <p>Učenci odgovarjajo: »S svinčnikom.« Učenci nato svinčnik v Scratchu in raziskujejo, katere bloke bomo potrebovali.</p> <p>Učenci iščejo ustrezne bloke.</p>	<p>Individualno delo, delo v paru. Metoda pogovora, metoda razlage, metoda diskusije, metoda dela z IKT.</p>

	<p>stavka: Če je miška pritisnjena, potem je svinčnik spuščen, sicer pa je dvignjen.</p> <p>Hodim po razredu in pomagam po potrebi. Nato skupaj preverimo rešitev.</p> <p>Učence vprašam, kako začnemo z ustvarjanjem programa?</p> <p>Zamenjamo figurico na svinčnik (razdelek Stvari).</p> <p>Učence vprašam, kako povemo svinčniku, da mora biti tam, kjer je kazalec miške. Dodamo ukaz Pojdi na mesto kazalec miške.</p> <p>Učencem naročim, naj poskusijo risati in jih vprašam, kateri ukaz moramo dodati? Če rečejo napačnega, poiskujem in jim dokažem, da je napačen. Ko ugotovijo pravega, poskusijo zapisati sami in poskusijo, ali deluje.</p> <p>Vse narisano ostane na sliki. Kaj potrebujemo?</p> <p>Učencem naročim, naj dodajo zbrisi, hodim okrog in po potrebi pomagam. Pogovorimo se o različnih možnostih.</p> <p>Nato dodamo še, da se svinčniku spremeni barva in velikost. O vsem se pogovorimo in s pomočjo vprašanj, podvprašanj pridemo do rešitve.</p>	<p>Učenci odgovorijo, da najprej zamenjamo figuro.</p> <p>Učenci spremljajo na tabli in sledijo mojemu izvajanju, naredijo tudi sami.</p> <p>Učenci odgovorijo, da z ukazom »Pojdi na mesto kazalec miške.« In ga dodajo.</p> <p>Učenci poskusijo risati in ugotavljajo, kateri ukaz bi dodali. Ga dodajo in poskušajo.</p> <p>Učenci odgovorijo, da potrebujemo ukaz zbrisi in ga dodajo.</p> <p>Učenci dodajo ukaza za spremembo barve in velikosti.</p>	
--	---	--	--

ZAKLJUČNI DEL: ZAKLJUČNO PONAVLJANJE / PREVERJANJE

ČAS	UČITELJ	UČENEC	UČNE METODE, UČILA/UČNI PRIPOMOČKI OBLIKE, TEHNIKE
10 min	<p>Učencem razdelim listke z nalogo. Naročim jim, da program napišejo samostojno.</p> <p>Sprehodim se po razredu in pregledam program učencev, jim po potrebi pomagam in jih usmerjam.</p>	Preberjo nalogo in se lotijo pisanja programa.	Individualno delo. Metoda pogovora, metoda razlage.

PRILOGE:

1. Pogojni stavek – listki z nalogo
2. Pogojni stavek – primer programa v Scratchu