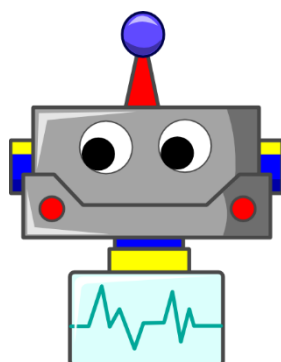




# ПРИРУЧНИК ЗА НАСТАВНИКЕ

Модели задатака за реализацију садржаја наставног програма Дигитални свијет за трећи разред основне школе

# ДИГИТАЛНИ СВИЈЕТ



# ПРИРУЧНИК ЗА НАСТАВНИКЕ

Модели задатака за реализацију садржаја наставног програма Дигитални свијет за трећи разред основне школе

## У изради Приручника учествовали:

**Тијана Јеринић**, члан из реда васпитно-образовног особља,  
**Снежана Лендић**, члан из реда васпитно-образовног особља,  
**Весна Зекановић**, члан из реда васпитно-образовног особља,  
**Драгана Бркић**, члан из реда васпитно-образовног особља,  
**Александар Ристић**, члан из реда васпитно-образовног особља,  
**Снежана Стевић**, члан из реда васпитно-образовног особља,  
**Ивана Кнежевић**, члан из реда васпитно-образовног особља,  
**Драгана Радановић**, члан из реда васпитно-образовног особља,  
**Дијана Петковић**, члан испред Републичког педагошког завода,  
**Мира Лакетић**, члан испред Републичког педагошког завода,  
**Милица Тителски**, члан испред Републичког педагошког завода - координатор Стручног тима.

## Издавачи:

Министарство просвјете и културе Републике Српске и  
Републички педагошки завод Републике Српске

Приручник је израђен у оквиру реформских процеса у области основног васпитања и образовања у Републици Српској, које води Министарство просвјете и културе и Републички педагошки завод.

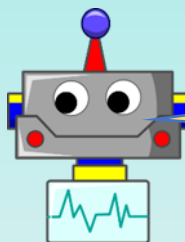
# САДРЖАЈ:

1	<b>ДИГИТАЛНО ДРУШТВО</b> .....	4
1.1.	УЧЕЊЕ УЗ ПОМОЋ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА.....	4
1.2.	ДИГИТАЛНА СЛИКА.....	8
1.3.	ПОКРЕТНА СЛИКА.....	14
1.4.	ПОВЕЗИВАЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА.....	18
2	<b>БЕЗБЈЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</b> .....	21
2.1.	ОБЛИЦИ ДИГИТАЛНЕ КОМУНИКАЦИЈЕ, ПРЕДНОСТИ И РИЗИЦИ.....	21
2.2.	КОМУНИКАЦИЈА УЗ ПОМОЋ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА ПРИ УЧЕЊУ.....	24
2.3.	БЕЗБЈЕДНОСТ ИНФОРМАЦИЈА САЧУВАНИХ НА ДИГИТАЛНОМ УРЕЂАЈУ.....	28
2.4.	ПОНАШАЊЕ НА ИНТЕРНЕТУ – ИНТЕРНЕТ БОНТОН.....	31
2.5.	ОРГАНИЗАЦИЈА ВРЕМЕНА И УСЛОВА ЗА РАД ПРИ УЧЕЊУ УЗ ПОМОЋ ДИГИТАЛНИХ САДРЖАЈА.....	34
2.6.	ЕЛЕКТРОНСКИ ОТПАД И ЗАШТИТА ЖИВОТНЕ СРЕДИНЕ.....	37
3	<b>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</b> .....	39
3.1.	АЛГОРИТАМ.....	39
3.2.	АЛГОРИТМИ СА КОРАЦИМА КОЈИ СЕ ПОНАВЉАЈУ.....	42
3.3.	ОД СЛИКОВНОГ АЛГОРИТМА ДО ПРОГРАМА У ВИЗУЕЛНОМ ПРОГРАМСКОМ ЈЕЗИКУ ..	45
3.4.	КРЕИРАЊЕ ЈЕДНОСТАВНИХ ПРОГРАМА У ВИЗУЕЛНОМ ПРОГРАМСКОМ ЈЕЗИКУ.....	47
3.5.	ПРОГРАМИРАЊЕ ПОНАШАЊА ОДАБРАНОГ ДИГИТАЛНОГ ЛИКА У ВИЗУЕЛНОМ ПРОГРАМСКОМ ЈЕЗИКУ.....	51

# ДИГИТАЛНО ДРУШТВО

## УЧЕЊЕ УЗ ПОМОЋ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА

(платформе за учење и дигитални садржаји)



Поздрав,  
настављамо дружење и ове школске године!

Учење помоћу дигиталних уређаја је подршка учењу код куће и омогућава контакт ученика и наставника и ван школског простора.

Дигитални уређаји које можемо користити за учење су: лаптоп, таблет, мобилни телефон, стони рачунар...

Дигитални уређаји пружају могућност да ученик на различите начине стиче нова сазнања.



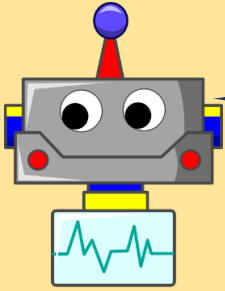
За приступ школској платформи за учење потребно је да имамо:

- дигитални уређај повезан на интернет,
- корисничко име,
- лозинку.

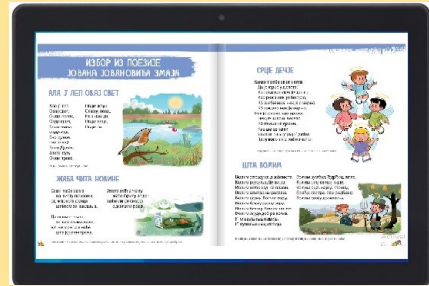
Платформа за учење коју најчешће користимо је ЕДУИС (EduIS) која садржи Мајкрософт тимс (Microsoft Teams).



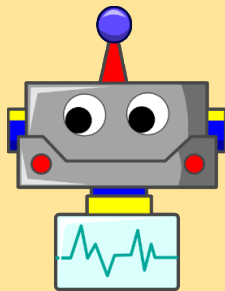
# 1. ЗАДАТАК



Повежи слике које приказују традиционално учење са одговарајућим сликама које приказују учење помоћу дигиталних уређаја.



# 2. ЗАДАТАК



Да ли си користио неки од дигиталних уређаја како би олакшао израду домаћих задатака? Напиши назив тог уређаја и опиши на који начин си га ти користио.

---

---

---

---

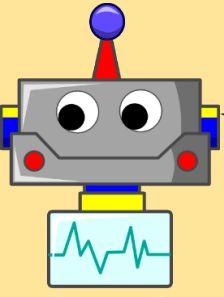
---

---

---

---

### 3. ЗАДАТАК



Изабери једну пјесму из уџбеника Музичка култура за трећи разред, а затим уз помоћ наставника садржај те пјесме потражи и у дигиталним садржајима који се налазе на школској платформи Едуис. Упореди те садржаје и објасни који ти се више свиђа.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

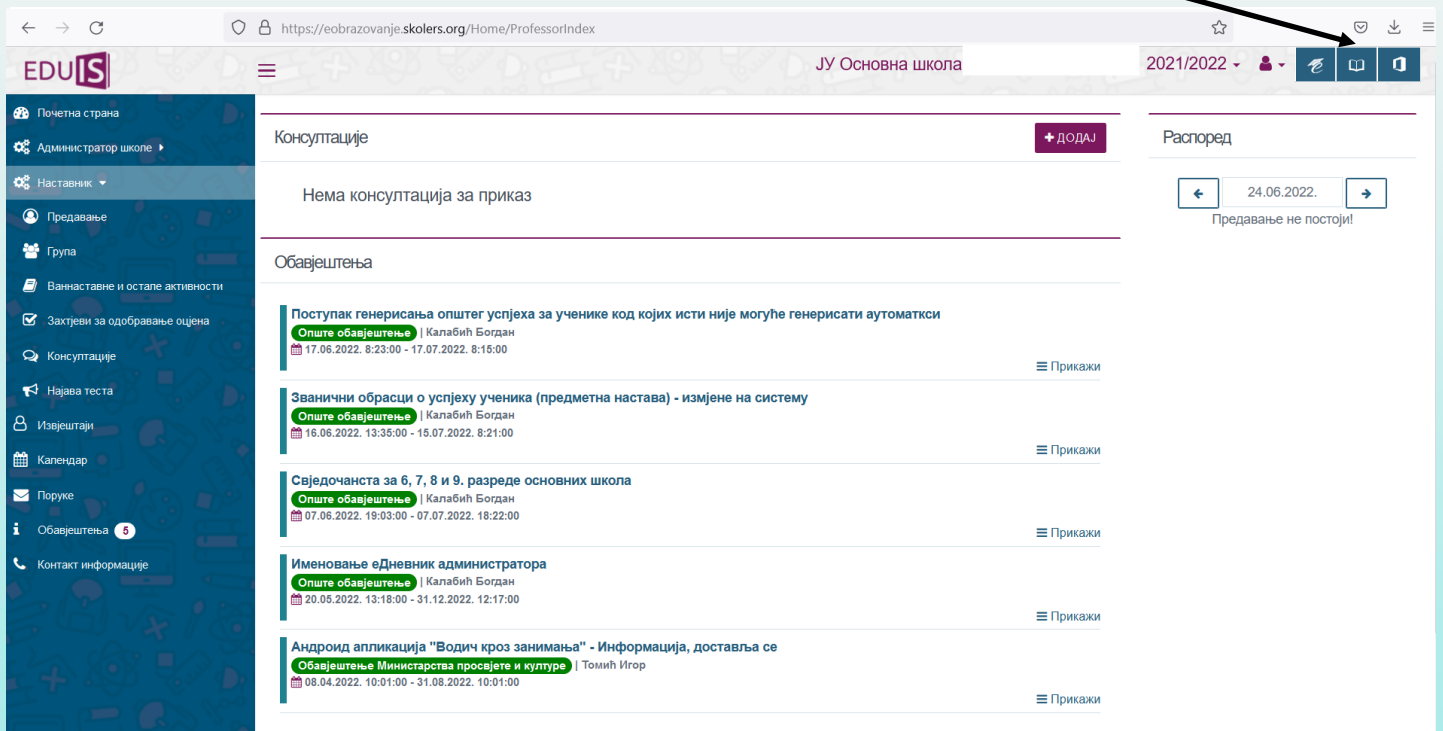
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

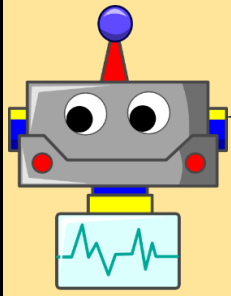
\_\_\_\_\_

Дигиталне садржаје можемо пронаћи кликом на слједећу иконицу.

Слика 1



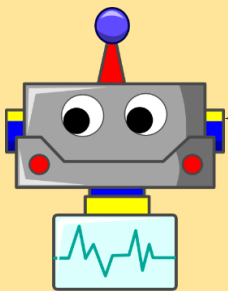
## 4. ЗАДАТАК



Уз помоћ наставника напиши своје корисничко име и лозинку за улазак на Едуис платформу.

  
A screenshot of the EDU IS sign-in interface. On the left, the EDU IS logo is at the top, followed by the text "Sign in". Below that is a text input field containing "ime.prezime@skolers.org" and a link "Can't access your account?". At the bottom of this section are "Back" and "Next" buttons. On the right, the EDU IS logo is at the top, followed by a back arrow and "ime.prezime@skolers.org". Below that is the text "Enter password" and a password input field with seven dots. At the bottom of this section is a link "Forgot my password" and a "Sign in" button.

## 5. ЗАДАТАК



У договору са другарима изабери један дигитални уређај који ћете користити уз помоћ наставника како би погледали фотографије и видео записе о електрицитету, а затим запиши сазнања до којих си дошао.

## ДИГИТАЛНА СЛИКА

(цртање различитих облика, креирање и чување дигиталне слике)



Како можемо цртати помоћу дигиталних уређаја? Шта је то дигитална слика? Хајде да заједно научимо!

Помоћу дигиталних уређаја можемо да фотографишемо и цртамо, на тај начин стварамо дигиталне фотографије и цртеже.

Да би направили дигиталну слику потребно је да имамо дигитални уређај и одређени програм.

Дигиталне слике настају и када фотографишемо неки цртеж и пребацимо га на дигитални уређај.

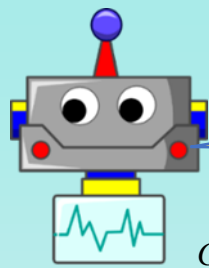


Један од програма који можемо користити за цртање је Бојанка (Paint).

Иконица за програм Бојанка изгледа овако:

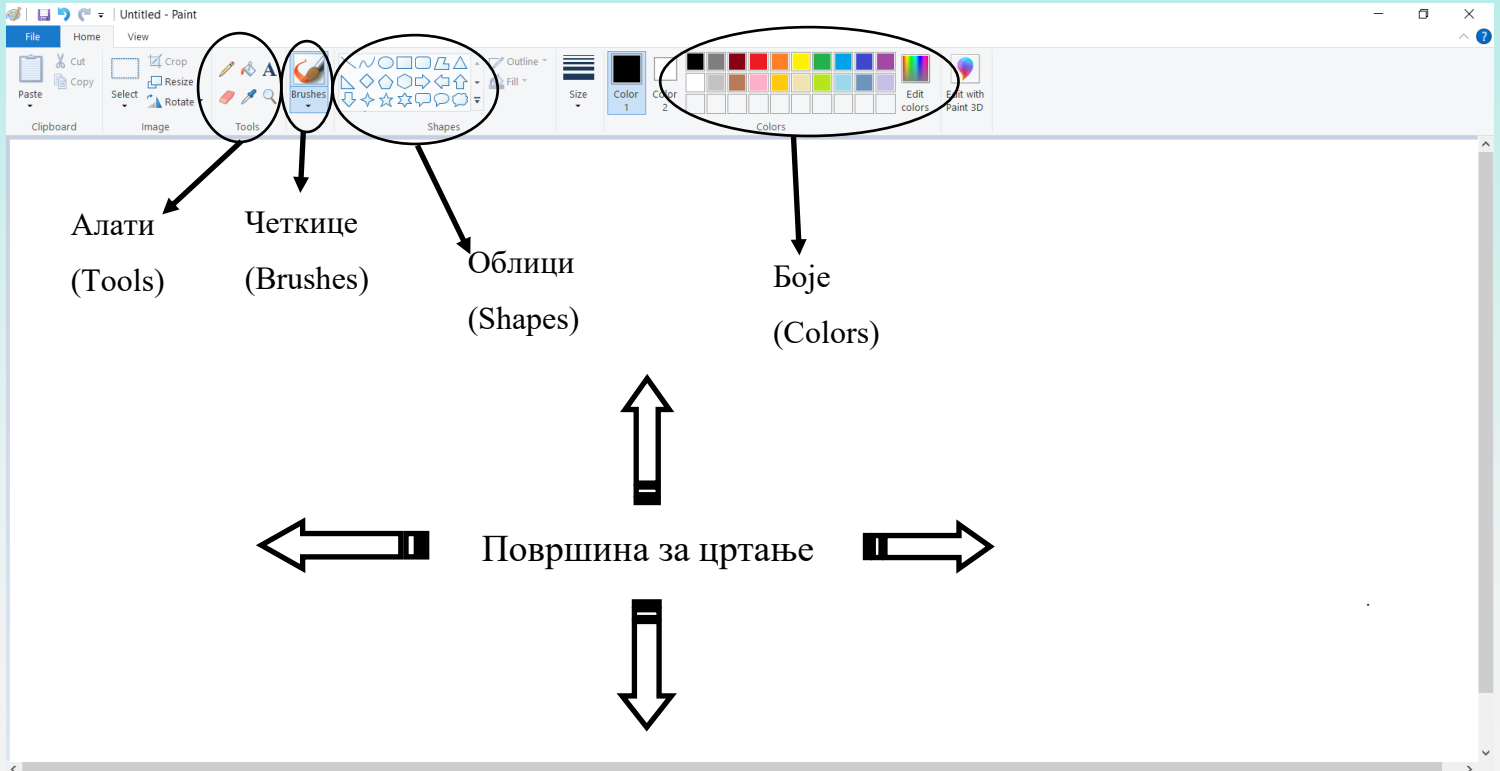




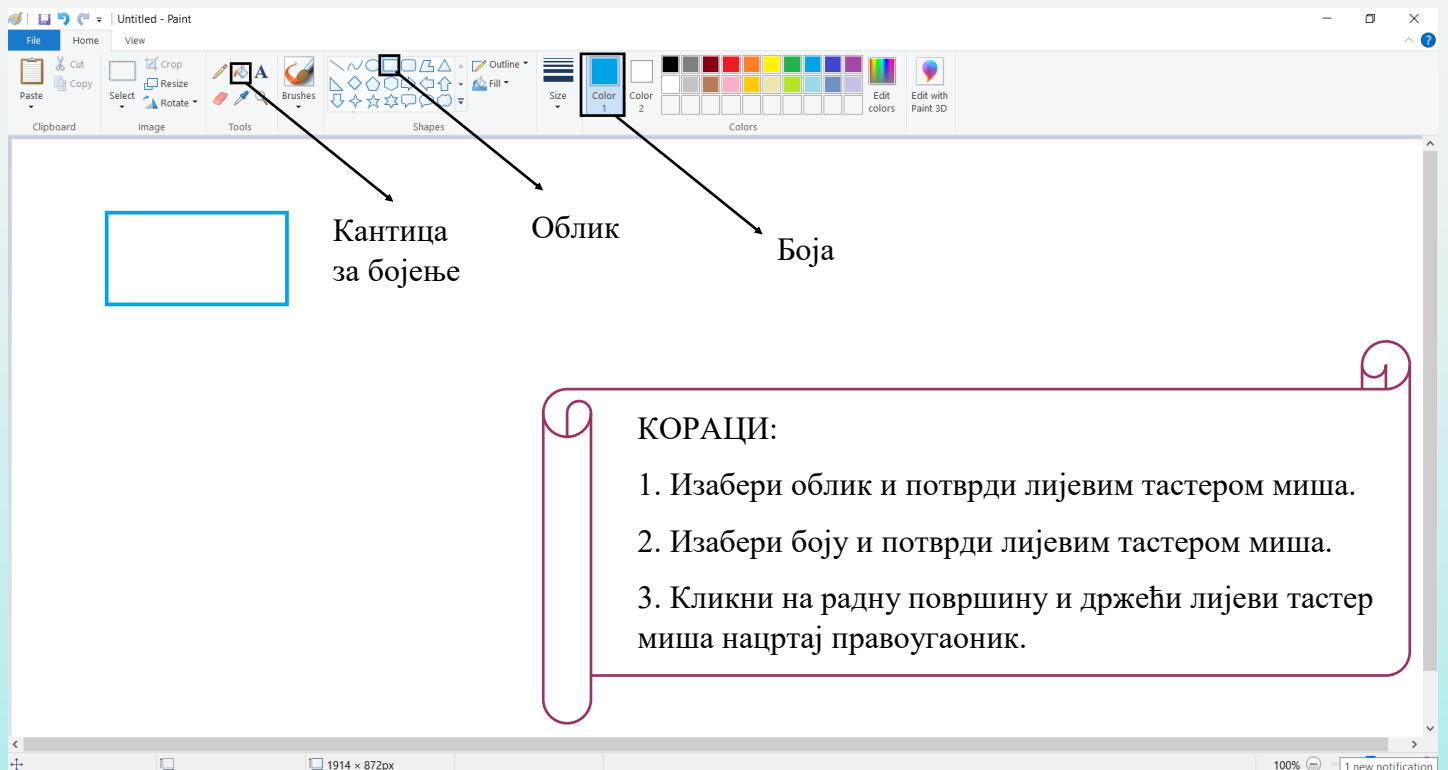


Сада ћемо се заједно упознати са програмом Бојанка (Paint).

Слика 1



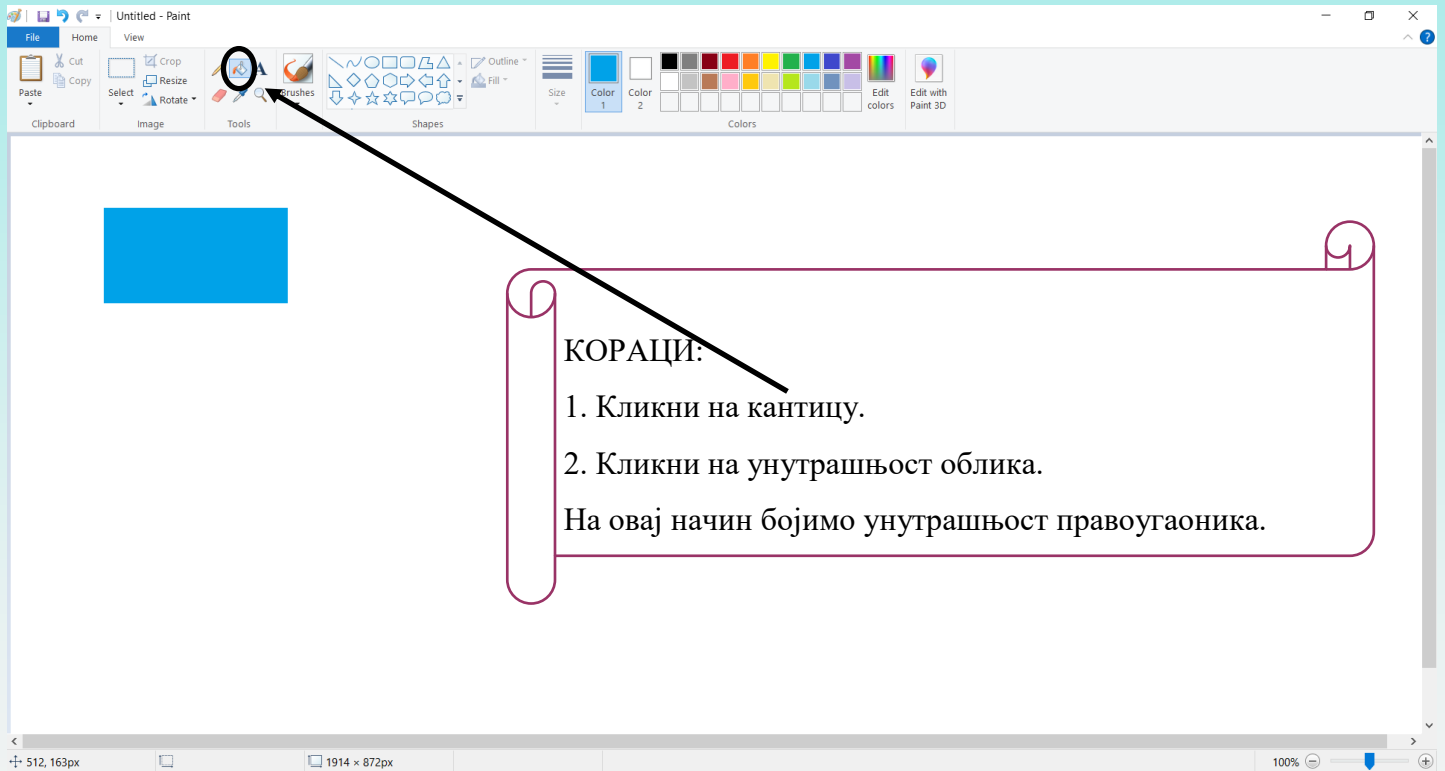
На површини за цртање нацртај плави правоугаоник. Прати наведене кораке.



Слика 2

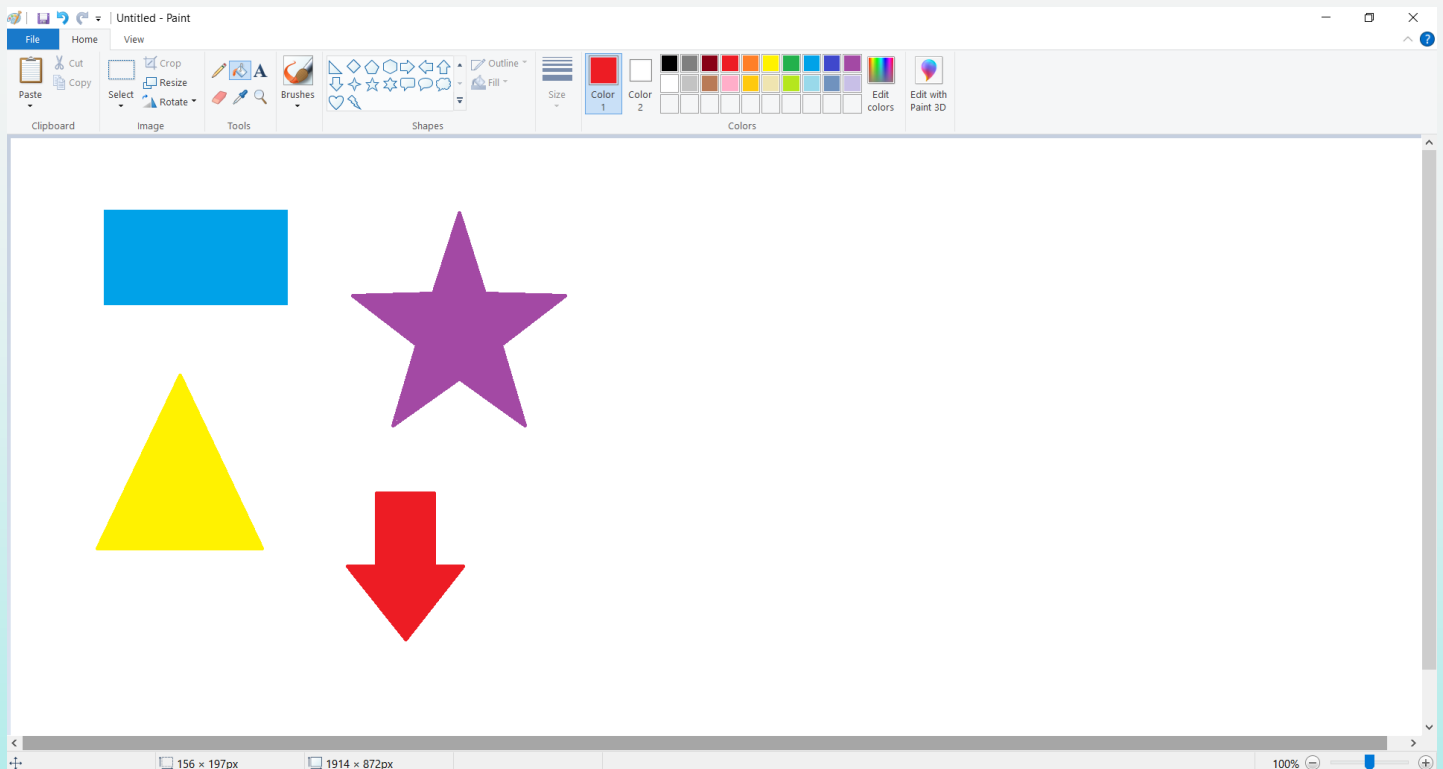
Обој нацртани правоугаоник плавом бојом.

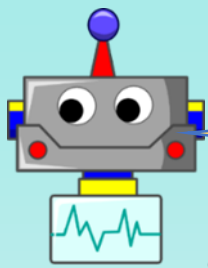
Слика 3



Помоћу миша можемо да нацртамо и обојимо још неколико облика.

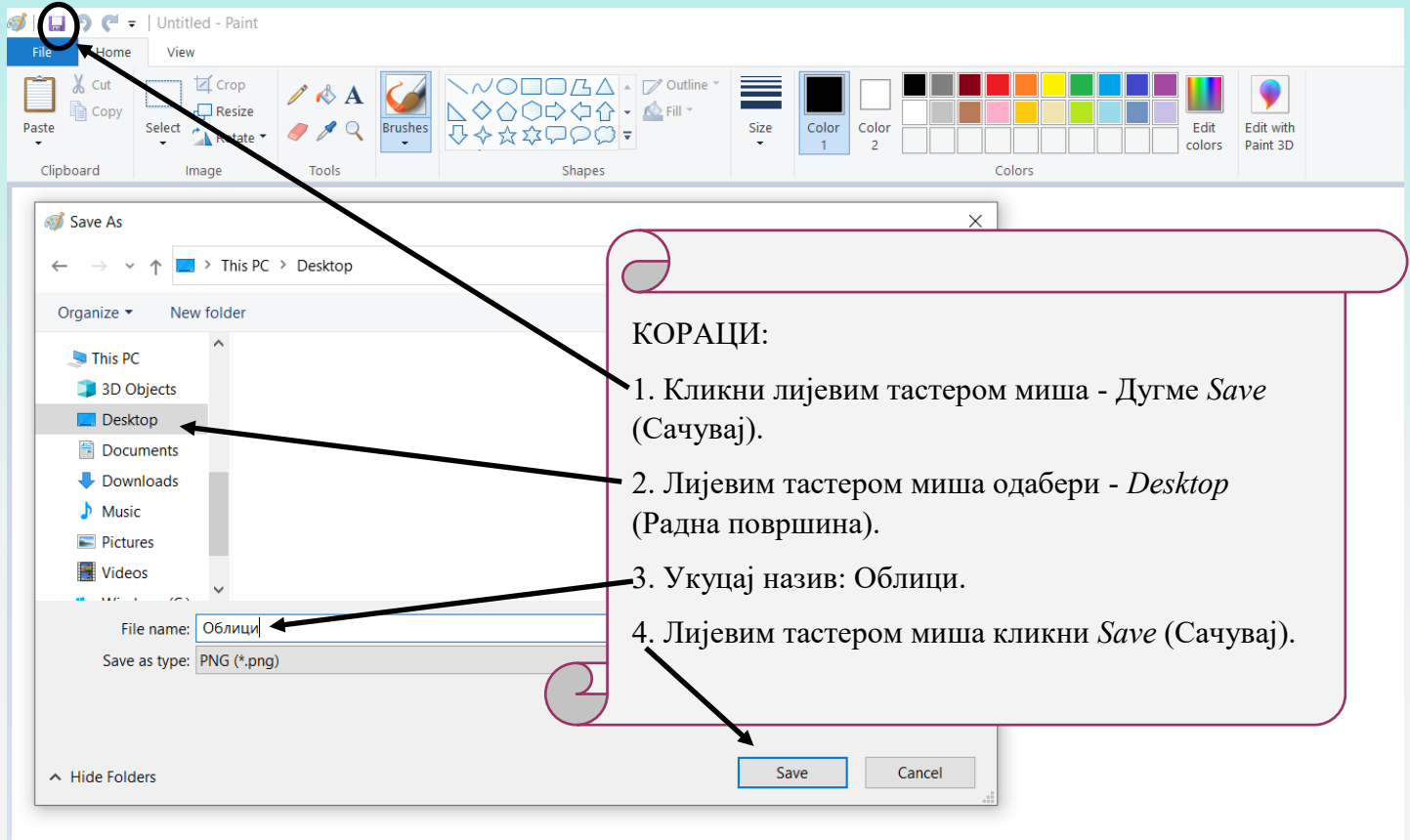
Слика 4





Када завршимо са цртањем, свој цртеж  
ћемо сачувати као дигиталну слику.  
Није тешко, заједно ћемо научити и то!

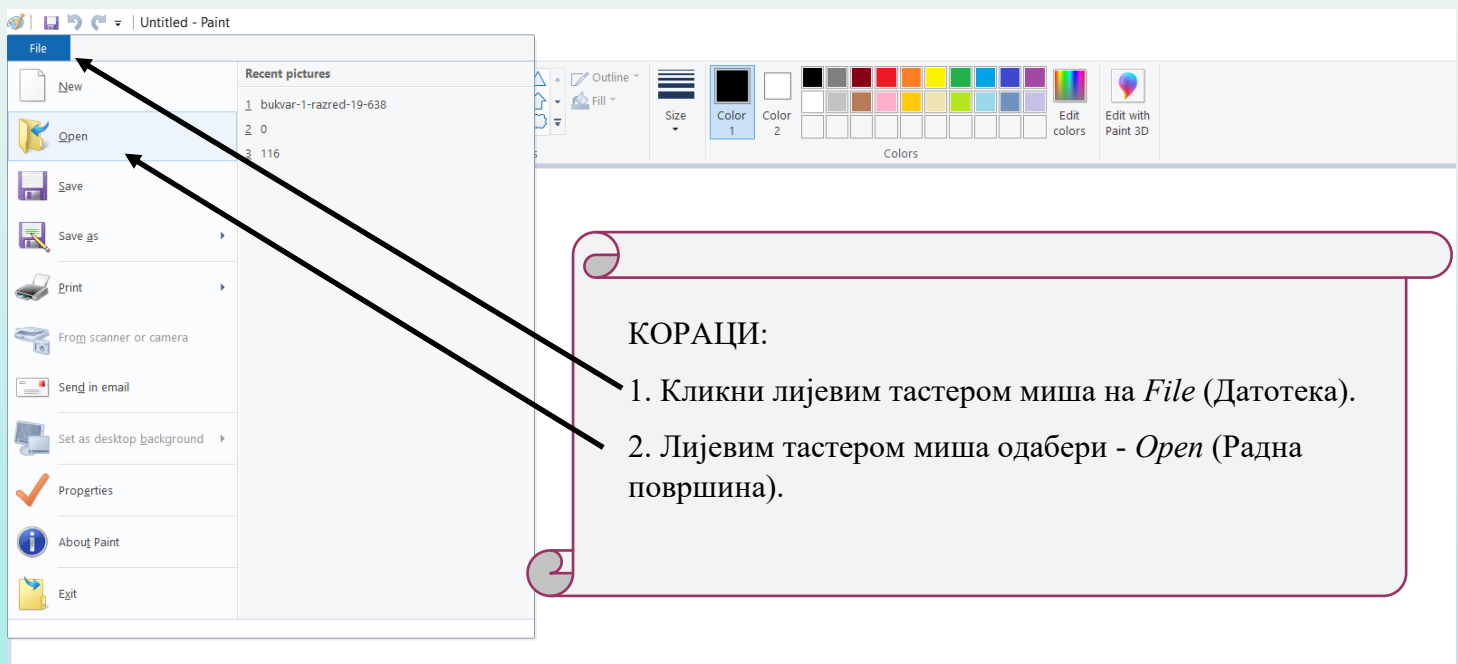
Слика 5



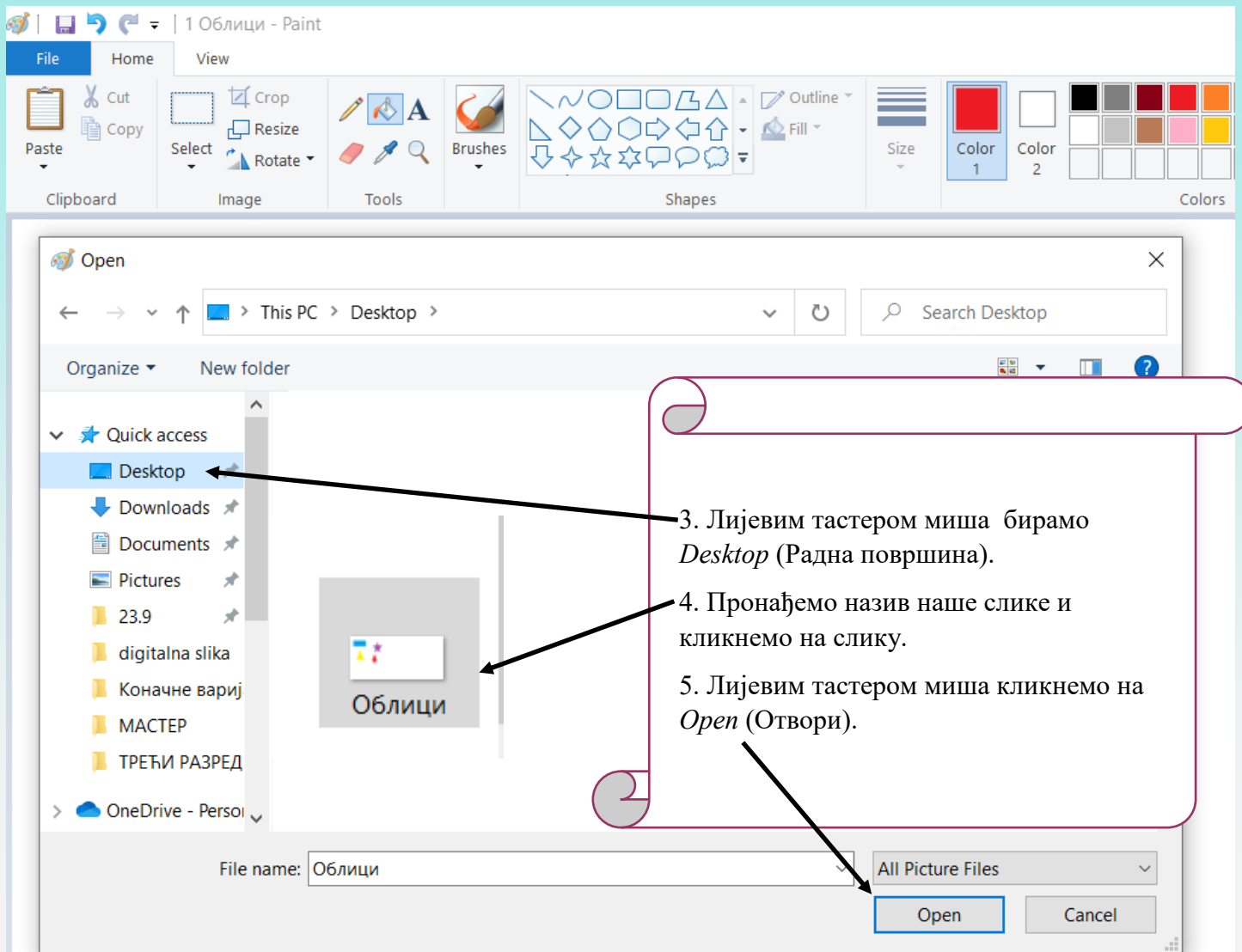
На радној површини сада имамо иконицу (сличицу) под називом Облици.

Сачувану слику касније можемо мијењати. Прво ћемо отворити програм за цртање.

На слици која се налази испод текста прати даље кораке који су нам потребни .



Слика 6

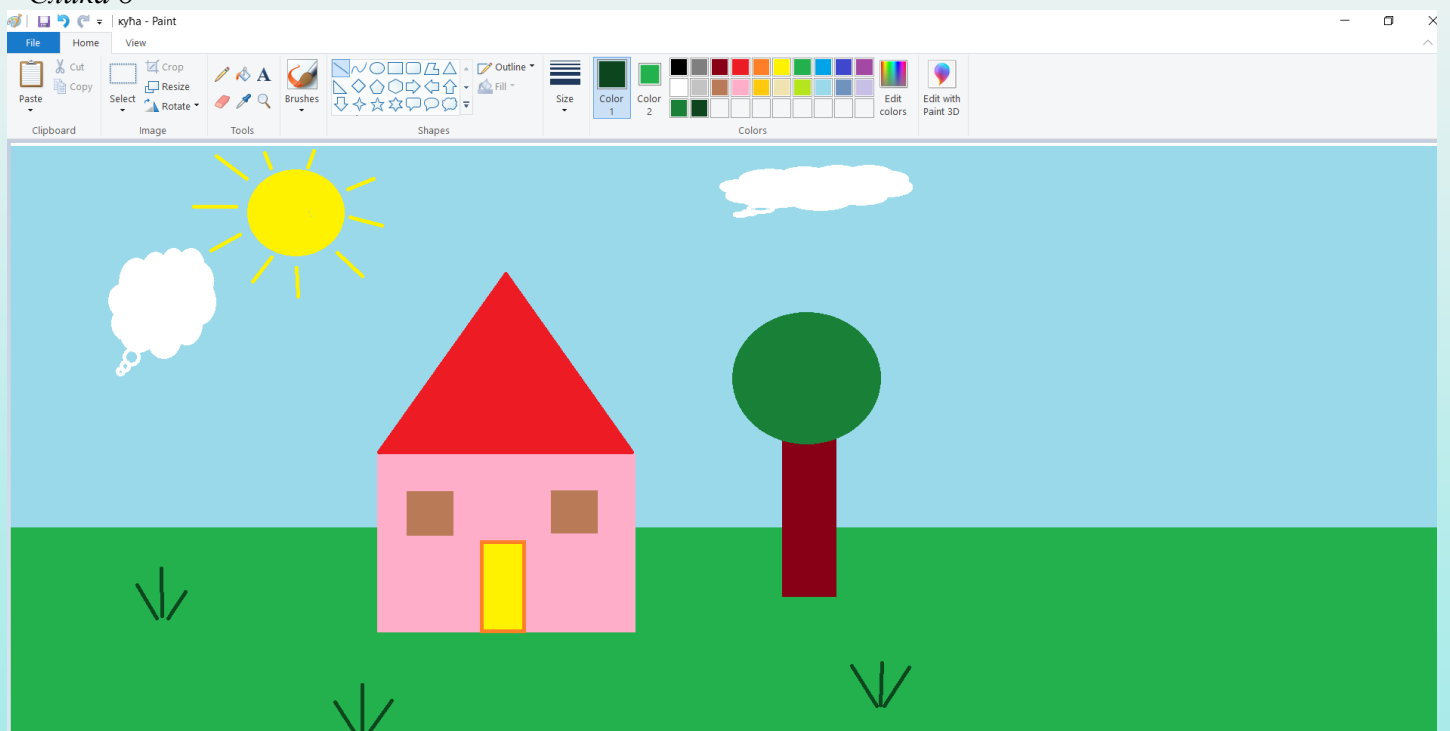


Слика 7

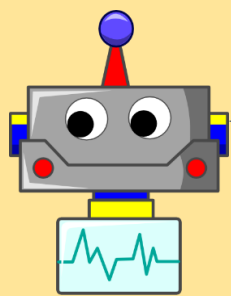
Цртеж који смо радили поново ће се појавити на екрану. Можемо га довршавати, мијењати или дорађивати те поново сачувати.

Користећи разне облике можемо направити занимљиве цртеже и тако добити дигиталну слику као што је слика испод.

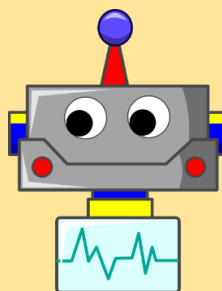
Слика 8



## 1. ЗАДАТАК



У програму за цртање нацртај и ти кућу коју ћеш затим сачувати на Радној површини (*Desktopu*) под називом КУЋА. Затим исти цртеж нацртај руком у празно поље испод.

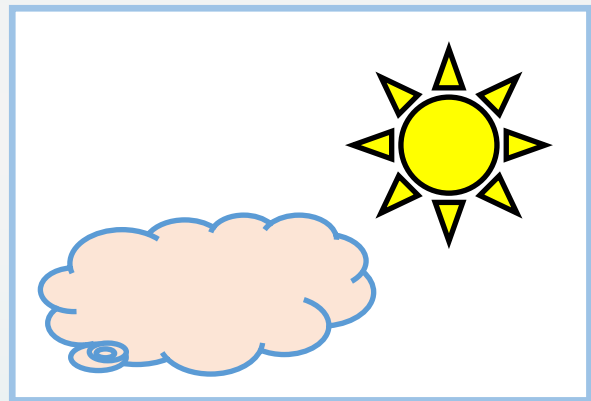
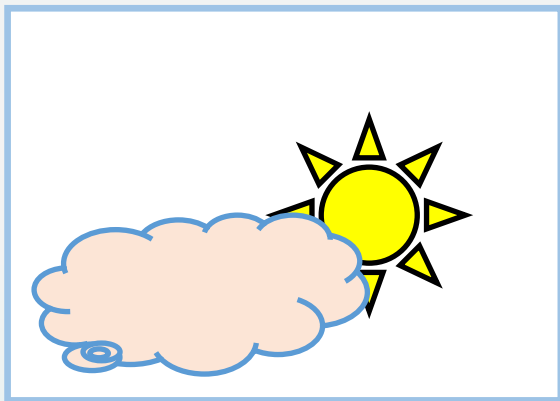
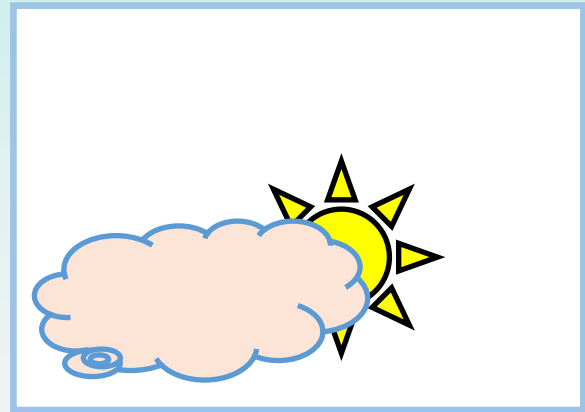


На следећем часу, измијени своју дигиталну слику, тако што ћеш нацртати још сунце и дрво.

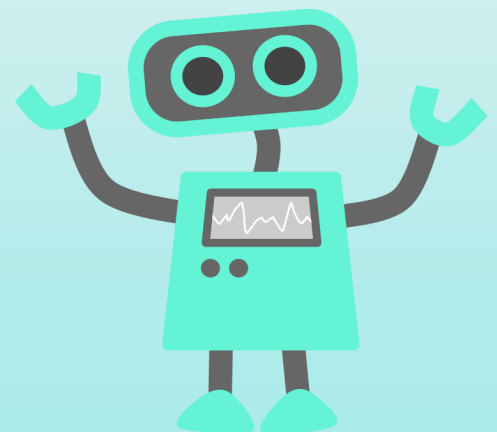
ПОКРЕТНА СЛИКА  
(елементи и стварање)

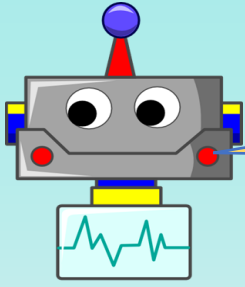


Данас ћемо се упознати са  
покретном сликом.



Шта би се десило када би се  
ове сличице брзо  
смјењивале?

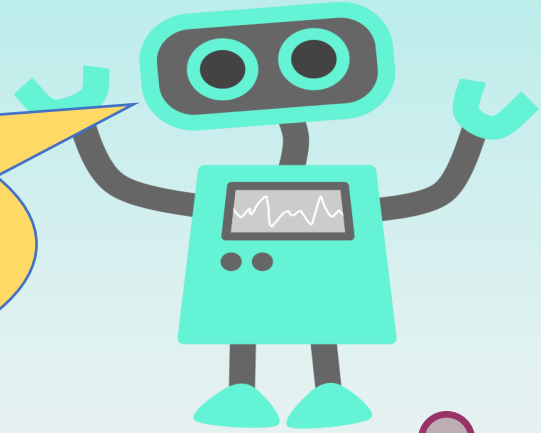




Вријеме је да сазнамо шта је то покретна слика и како она настаје!

Мој омиљени цртани филм је Маша и Медо.

Цртани филмови настају помоћу покретних слика.

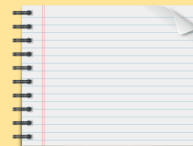


Брзим смјењивањем већег броја слика настаје покретна слика или анимација. Да би смо добили покретну слику потребно је увијек цртати исто биће или предмет у различитим положајима.

[https://www.youtube.com/watch?v=wn\\_zanGIxG0](https://www.youtube.com/watch?v=wn_zanGIxG0)

## 1. ЗАДАТАК

Користи један мањи блокчић за писање порука. Спојени листови нека буду са твоје лијеве стране, на првој страни нацртај дјевојчицу која стоји, на другој страни нацртај дјевојчицу која је подигла руку изнад главе, на трећој дјевојчицу чија рука је спуштена поред ње. На исти начин нацртај још два цртежа дјевојчице са различитим положајем руке.



Шта примјећујеш брзим листањем блокчића? Шта се дешава?

---

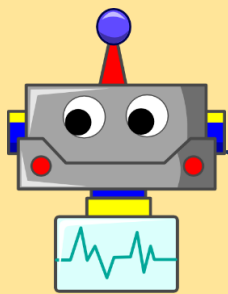
---

---

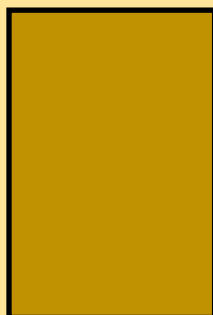
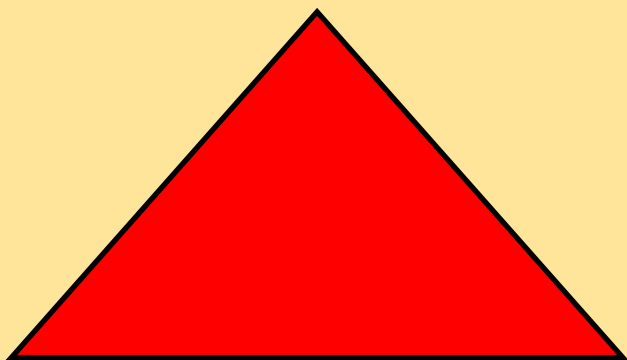
---

---

## 2. ЗАДАТАК

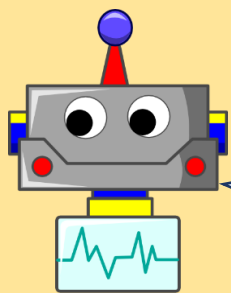


Користећи понуђене геометријске облике нацртај дигиталну слику зграде у Бојанци (Paint) која има три спрата, а затим ту зграду нацртај на блокчићу за цртање тако да добијеш покретну слику, склапајући зграду дио по дио.





### 3. ЗАДАТАК



Нацртај неколико цртежа дрвета (од дрвета са зеленим листовима до дрвета са опалим лишћем). Уз помоћ учитељице/учитеља фотографиши радове, а затим их прегледај помоћу програма за преглед фотографија. У називу фотографија могу да буду бројеви. Фотографије прелистај као галерију.

Шта примјећујеш?

---

---

---

---

---

---

---

Да ли на овај начин можемо добити покретну слику?

---

---

---

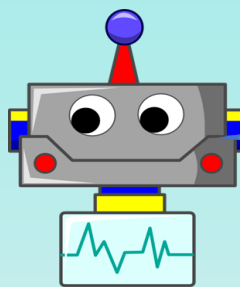
---

---

---

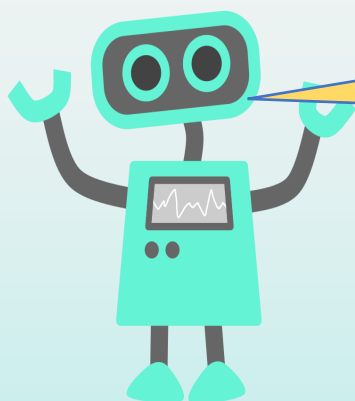
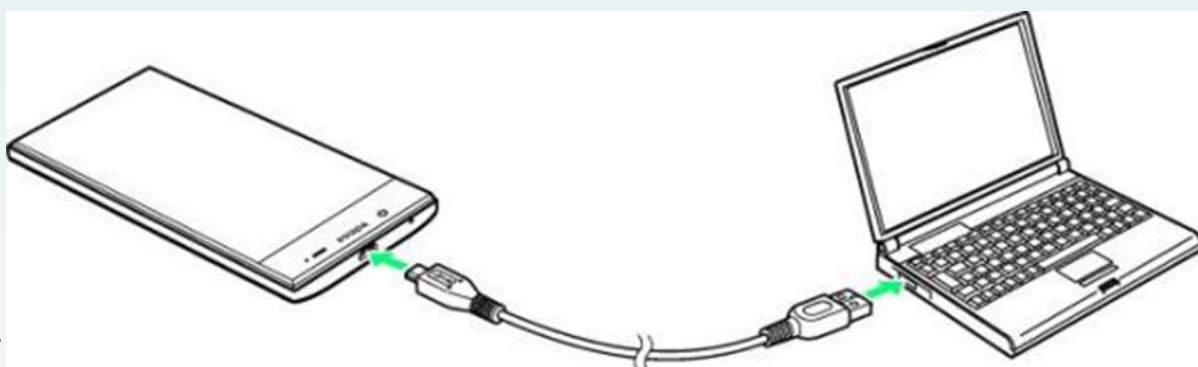
---





Вријеме је да научимо на који начин  
можемо повезивати дигиталне уређаје.

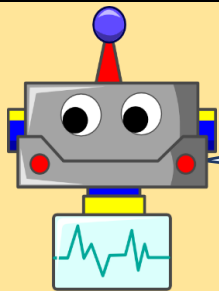
Дигиталне уређаје можемо повезивати на различите начине.  
Најчешће користимо интернет, поред интернета дигиталне уређаје  
можемо повезивати и путем блутута али и користећи кабел.



Да ли знате који је назив за  
повезане дигиталне уређаје?

**Рачунарска мрежа** сачињена је од међусобно повезаних дигиталних  
уређаја. То нам омогућава слање фотографија, видео записа, као и  
других различитих материјала.

## 1. ЗАДАТАК



Уз помоћ учитеља повежи два дигитална уређаја (телефон и лаптоп). Опиши на који начин си то урадио.

---

---

---

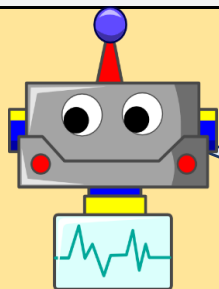
---

---

---

---

## 2. ЗАДАТАК



Користећи један од дигиталних уређаја за комуникацију, пошаљи учитељу домаћи задатак из математике. Нека ти у томе помогне неко старији. Опиши у чему се састојала помоћ оних који су ти помогли.

---

---

---

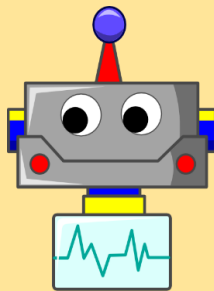
---

---

---

---

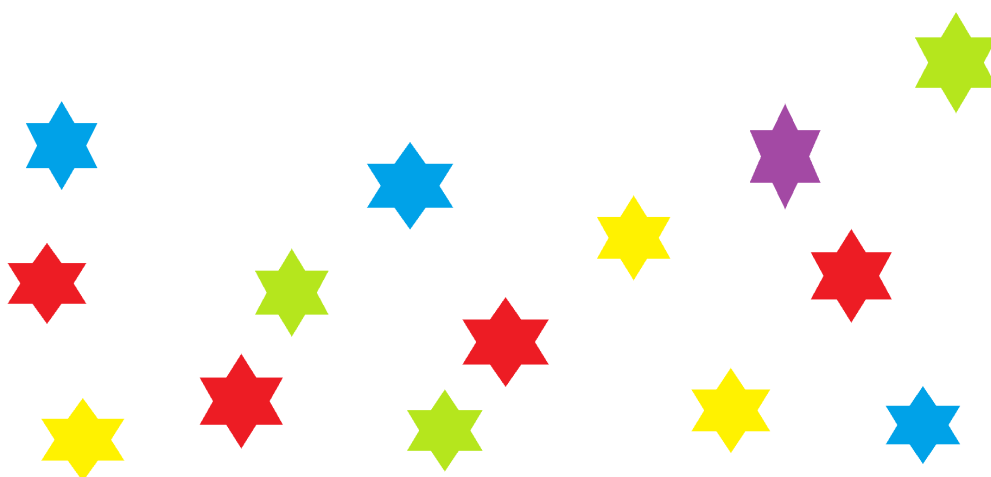
### 3. ЗАДАТАК



Много сам срећан јер могу да пошаљем рођенданску честитку тетки која живи у другом граду!

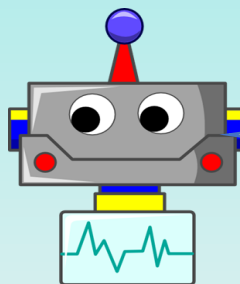
Помоћу дигиталне Бојанке нацртај рођенданску честитку, а затим је уз помоћ родитеља пошаљи неком од својих другара или рођака.

Покушај исту честитку да нацрташ и у пољу испод.



# БЕЗБЈЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА

## ОБЛИЦИ ДИГИТАЛНЕ КОМУНИКАЦИЈЕ, ПРЕДНОСТИ И РИЗИЦИ



Комуницирати можемо на различите начине користећи говор, знакове или слова.

Комуникацију путем дигиталних уређаја можемо обављати у виду:

- писаних и звучних порука,
- аудио и видео позива,
- видео порука.

Неке од иконица које користимо за различите врсте дигиталне комуникације изгледају овако.



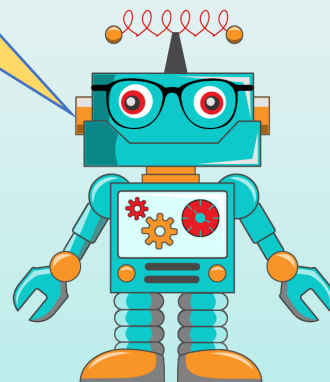
Текстуалне поруке



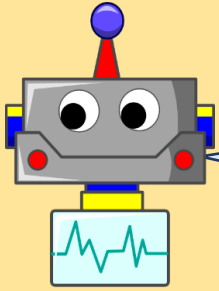
Аудио позив



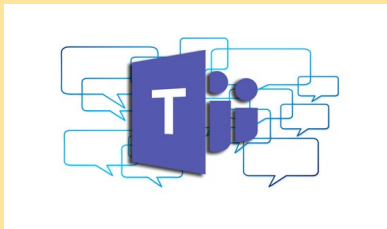
Видео позив



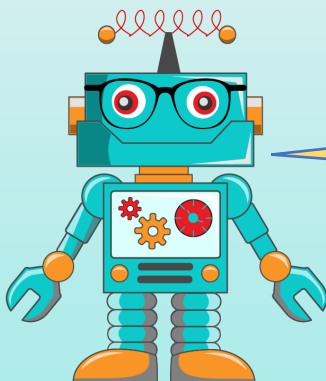
## 1. ЗАДАТАК



Користећи платформу за учење пошаљи поруку свом другу из разреда. Овај задатак уради уз помоћ родитеља или учитеља у школи.

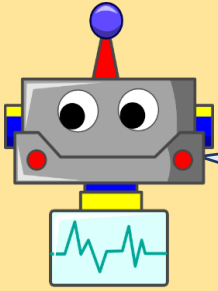


Дигитални уређаји олакшавају комуникацију када нисмо у могућности да комуницирамо уживо. Најљепша врста комуникације је када уживо разговараш са својим другарима.



Дигиталне уређаје увијек користи у присуству одраслих.

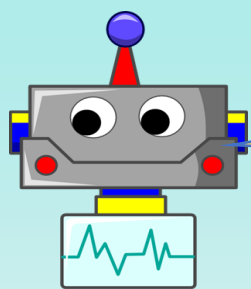
## 2. ЗАДАТАК



Разговарај са учитељицом/учитељем које су то предности, а који могући ризици у дигиталној комуникацији.

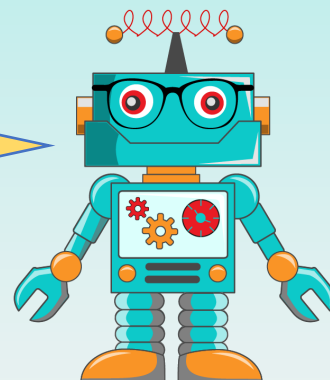
Можете направити и разредни пано.





Учење је много забавније  
када учимо у друштву!

Дигитални уређаји нам  
омогућавају комуникацију на  
даљину.



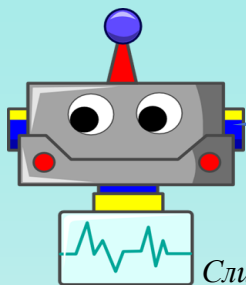
Дигиталне уређаје које користиш за комуникацију користи уз  
присуство родитеља или учитеља.



Дигиталне уређаје  
користимо за  
различите видове  
комуникације током  
учења.

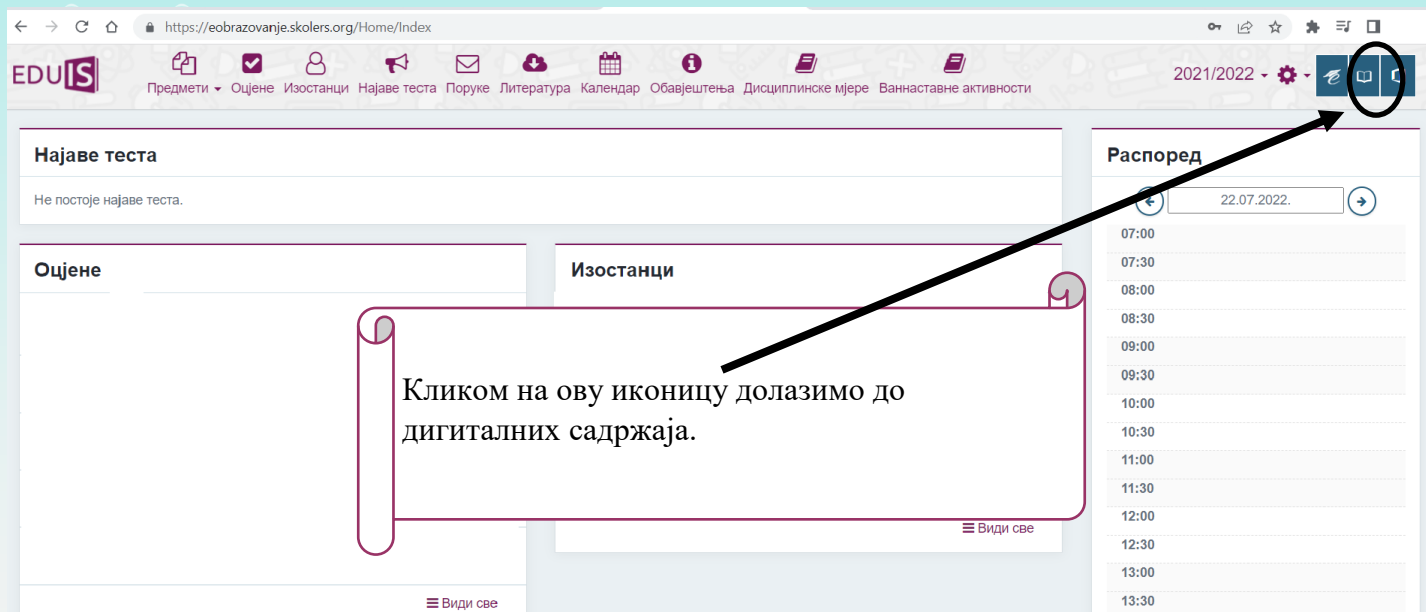
Апликације за комуникацију имају одређена правила коришћења која се  
тичу доње старосне границе корисника која не иде испод 13 година.





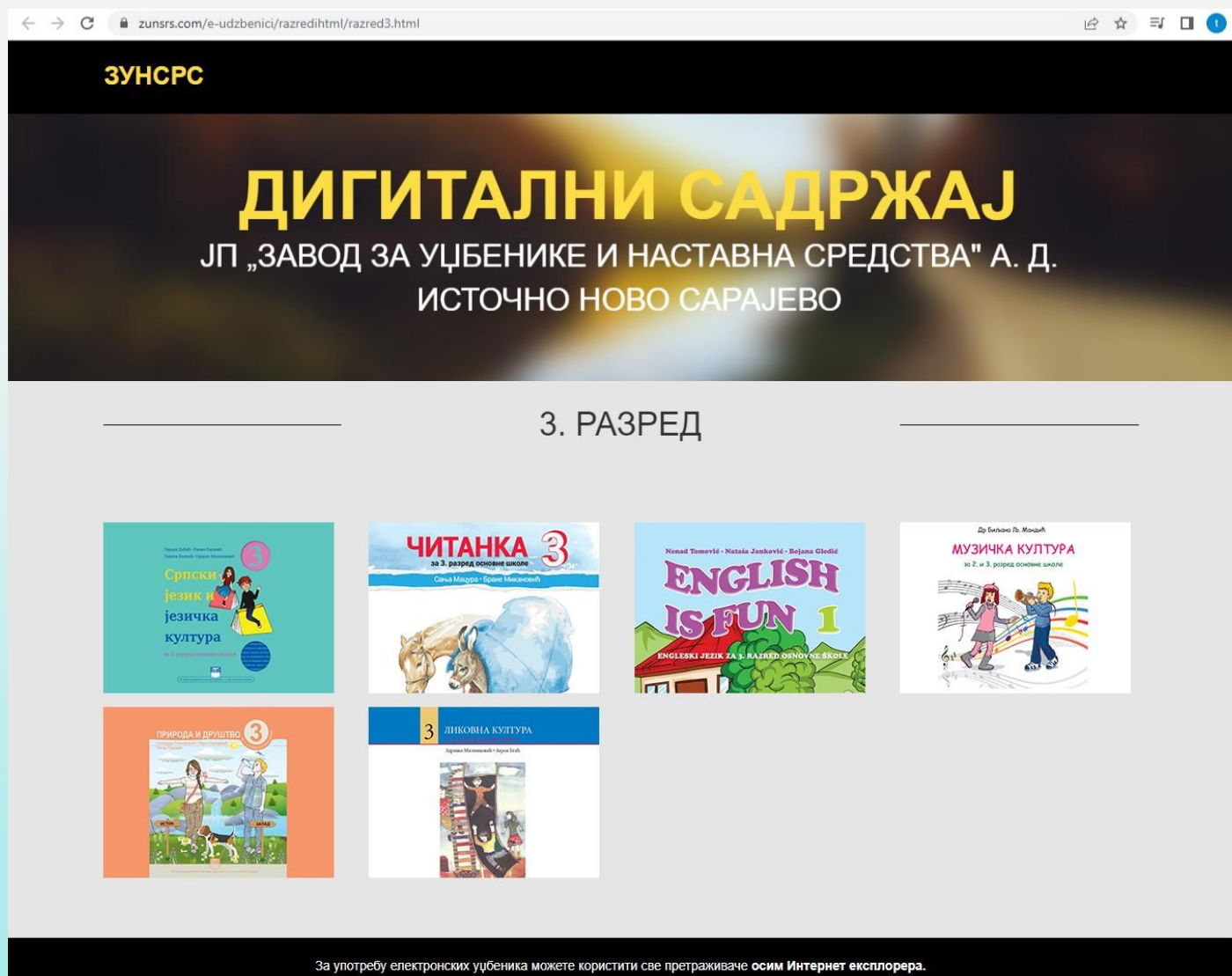
Дигитални садржаји који се налазе на Едуис платформи.

Слика 1

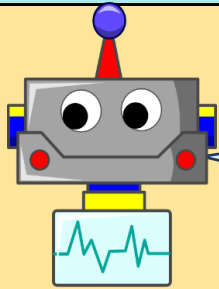


Овако изгледа страница са дигиталним садржајима за трећи разред.

Слика 2



# 1. ЗАДАТАК



Уз помоћ учитеља пронађи дигитални садржај који се налази на Едуис платформи за учење, а затим заједно ријешите задатак који одабере учитељ.

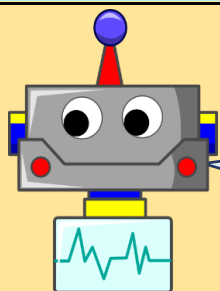
Примјер задатка из српског језика у дигиталним садржајима.

Слика 3

The screenshot shows a web browser window with the URL [zunsrs.com/e-udzbenici/3-razred/Srpski-jezik-i-jezicka-kultura-3/](https://zunsrs.com/e-udzbenici/3-razred/Srpski-jezik-i-jezicka-kultura-3/). The page features a navigation bar with icons for 'Садржај', 'Видео', 'Ћирилица', and 'Latinica', along with a 'Тамна тема' toggle. The main content area displays a question in Serbian: 'Да ли је реченица исправно написана?' (Is the sentence correctly written?) and 'Дали си разговарао са Маријом?' (Did you talk to Marija?). Below the questions are two radio button options: 'ДА' (Yes) and 'НЕ' (No). The background of the question area shows a photograph of children in a classroom.

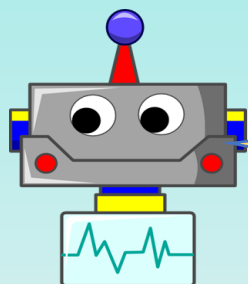


## 2. ЗАДАТАК



Учитель припрема и шаље задатак ученицима користећи платформу ЕДУИС. Сваки ученик преузима задатак, а потом урађен задатак шаље назад учитељу.





Јако је важно да будемо безбједни на интернету и да чувамо своје личне податке.



Дигиталне уређаје користи увијек у присуству одраслих.

На дигиталним уређајима остављамо дигиталне трагове.

Све што урадимо у дигиталном окружењу оставља дигитални траг.

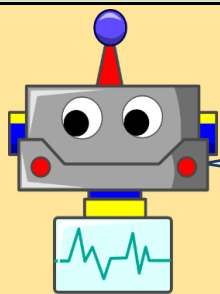
Како бисмо приступили школској платформи за учење, неопходно је да знамо корисничко име и лозинку.

Корисничко име и лозинка представљају личне податке које треба да чувамо.

Лозинку користимо за обезбјеђивање сигурности података на дигиталним уређајима. Лозинка треба да буде „јака“, не треба да користимо датум рођења или имена чланова породице јер су то подаци који су познати.



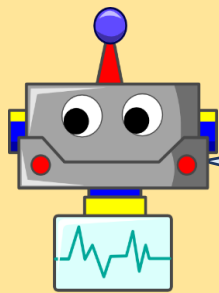
## 1. ЗАДАТАК



Осмисли и напиши једну „јаку“ лозинку која ће садржавати велико слово, број и симбол.



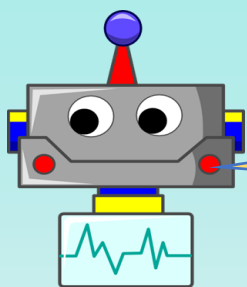
## 2. ЗАДАТАК



Самостално или уз помоћ учитеља уђи у еДневник како би провјерио своје оцјене.  
Заокружи шта је било потребно како би ушао на свој налог.

1. Број телефона
2. Фотографија
3. Корисничко име
4. Име кућног љубимца
5. Лозинка
6. Датум рођења





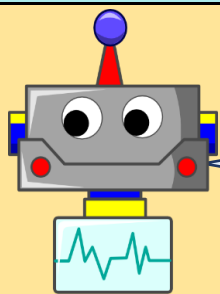
Бонтон - правила лијепог и  
пристојног понашања.



Правила лијепог понашања  
треба да поштујемо како у  
стварном тако и у  
дигиталном свијету. Лијепо  
се изражавамо и правилно  
пишемо.

Комуникација треба да буде пристојна без ружних и непристојних ријечи.  
Труди се да користиш четири чаробне ријечи (хвала, извини, молим, изволи).  
Не комуницирај са непознатим особама.  
Комуникацију путем дигиталних уређаја обављај уз присуство одраслих.  
Током писања порука на дигиталним уређајима и интернету можемо користити и различите емотиконе.

# 1. ЗАДАТАК

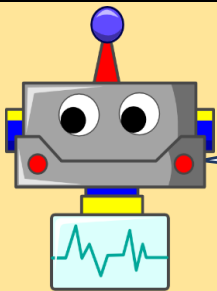


Напиши која осјећања представљају приказани емотикони.





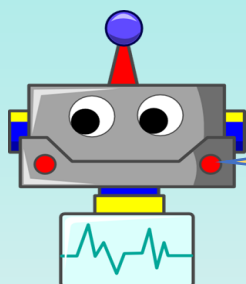
## 2. ЗАДАТАК



Уз помоћ учитеља и другара из одјељења напишите правила која треба поштовати приликом писања порука на интернету.



## ОРГАНИЗАЦИЈА ВРЕМЕНА И УСЛОВА ЗА РАД ПРИ УЧЕЊУ УЗ ПОМОЋ ДИГИТАЛНИХ САДРЖАЈА



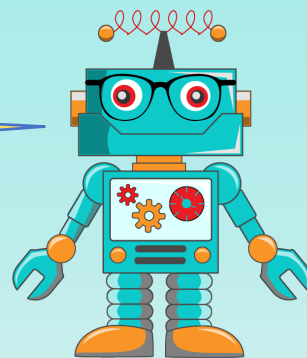
Приликом коришћења дигиталних уређаја  
примјењуј правила о заштити здравља.



Прекомјерна употреба дигиталних уређаја може негативно утицати  
на здравље.

Дигитални уређаји захтијевају пажљиво руковање. Треба да их  
држимо даље од хране и пића.

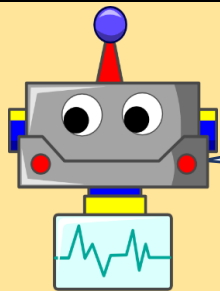
Боравак у природи је најљепша игра!



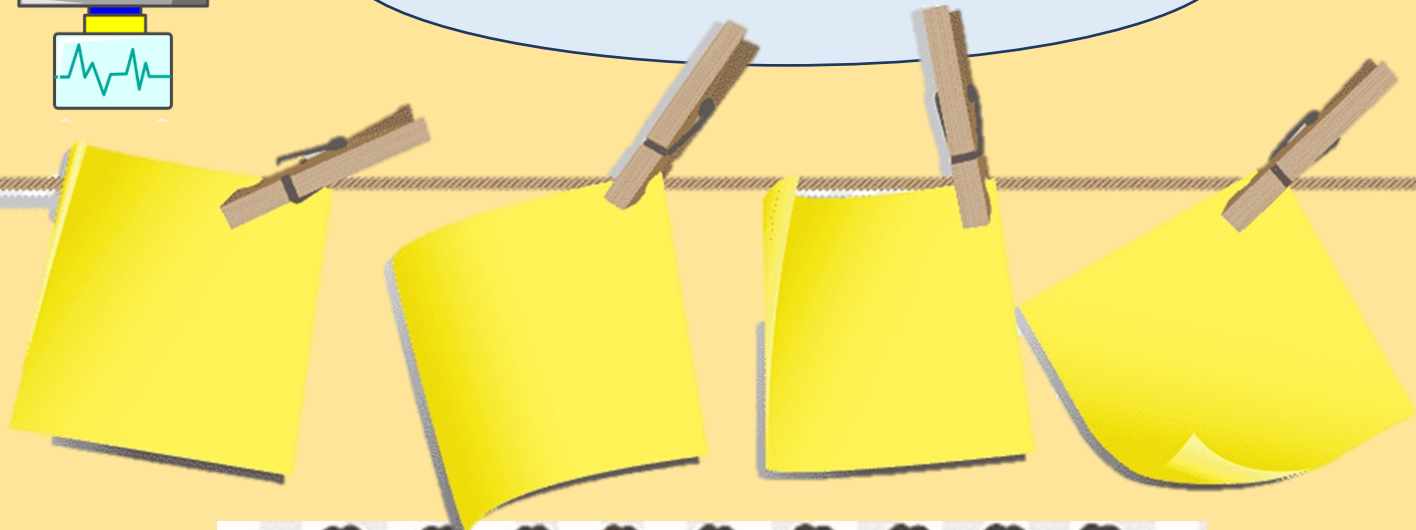
Потребно је правилно планирати дневни распоред активности. Планирај вријеме које ћеш провести учећи, али и вријеме које ћеш користити за играње видео-игрица.

Када дигиталне уређаје користиш за учење, потребно је да то вријеме буде контролисано од стране родитеља или учитеља.

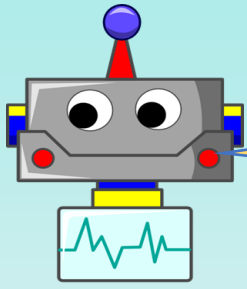
# 1. ЗАДАТАК



Уз помоћ родитеља направи дневни  
план својих активности.



## ЕЛЕКТРОНСКИ ОТПАД И ЗАШТИТА ЖИВОТНЕ СРЕДИНЕ



Наша планета заслужује посебну пажњу и зато требамо водити рачуна гдје одлажемо дигитални отпад.

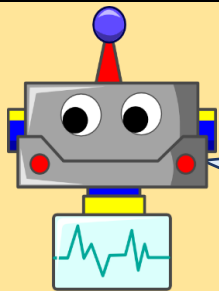


Дигитални уређаји који више нису у функцији и које не користимо представљају електронски отпад. Електронски отпад се одлаже на мјесто предвиђено за то, затим се даље рециклира и поново користи.

Очување животне средине је заједнички задатак свих нас.



## 1. ЗАДАТАК

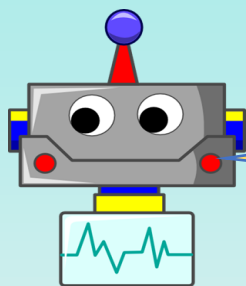


Уз помоћ учитеља направите заједнички плакат који представља позив за учествовање у акцији прикупљања електронског отпада. На платформи Едуис користећи Бијелу таблу (*Whiteboard*) заједно креирајте изглед плаката и поруку на њему.



# АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА

## АЛГОРИТАМ



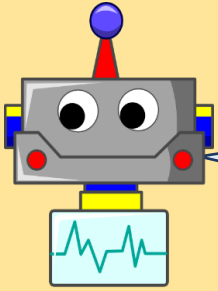
Алгоритам представља упутство или корке који воде до рјешења одређеног проблема.

Одређене алгоритме рјешавамо са устаљеним редослиједом корака, а за неке постоји могућност и мијењања корака.

У рјешавању проблема користимо најмањи број корака.

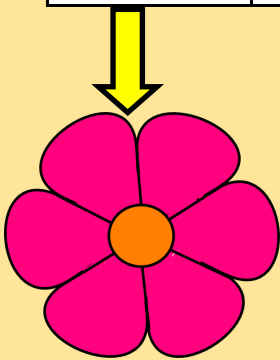


# 1. ЗАДАТАК

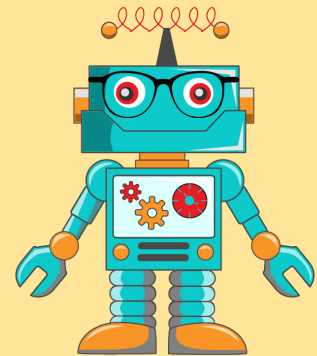


Лептир жели да дође до цвијета.  
Користећи стрелице нацртај три могућа  
рјешења и прикажи га као алгоритам. За  
свако рјешење користи посебну боју.



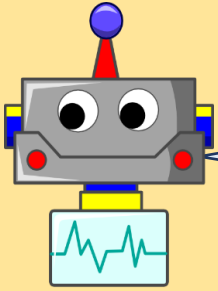



Напиши могућа рјешења.

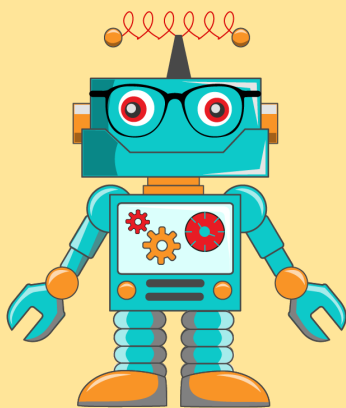




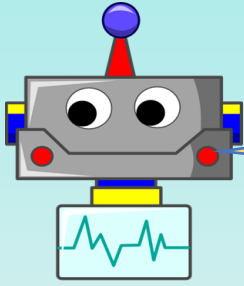
## 2. ЗАДАТАК



Осмисли два различита алгоритма са истим бројем корака и нацртај их у табелама тако што ћеш обојити поља.

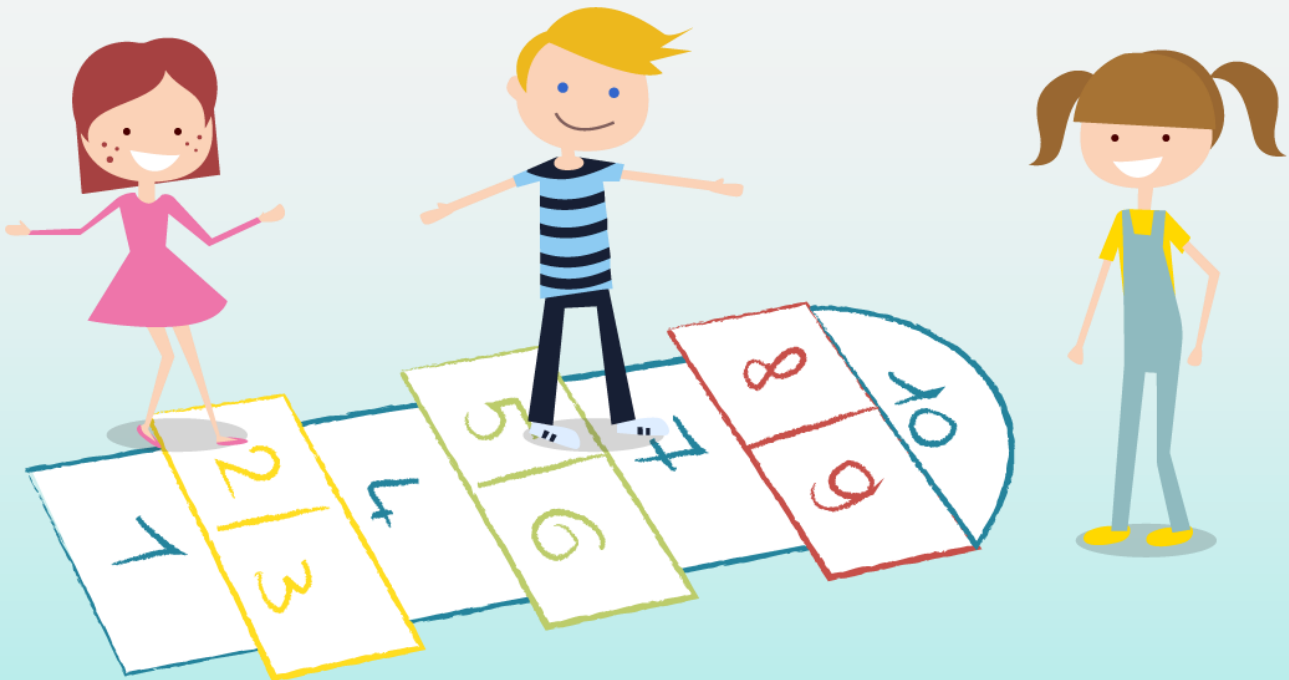




## АЛГОРИТМИ СА КОРАЦИМА КОЈИ СЕ ПОНАВЉАЈУ



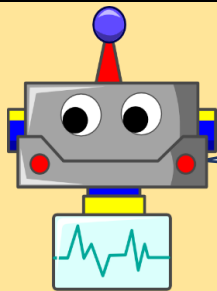
Неке појаве у нашем окружењу стално се понављају. Размисли које су то појаве.

Када извршавамо одређену радњу често се дешава да одређене кораке понављамо (на примјер када радимо чучњеве или друге вјежбе обликовања). Семафор на улици показује кораке који се понављају (црвено свјетло, жуто свјетло, зелено свјетло).

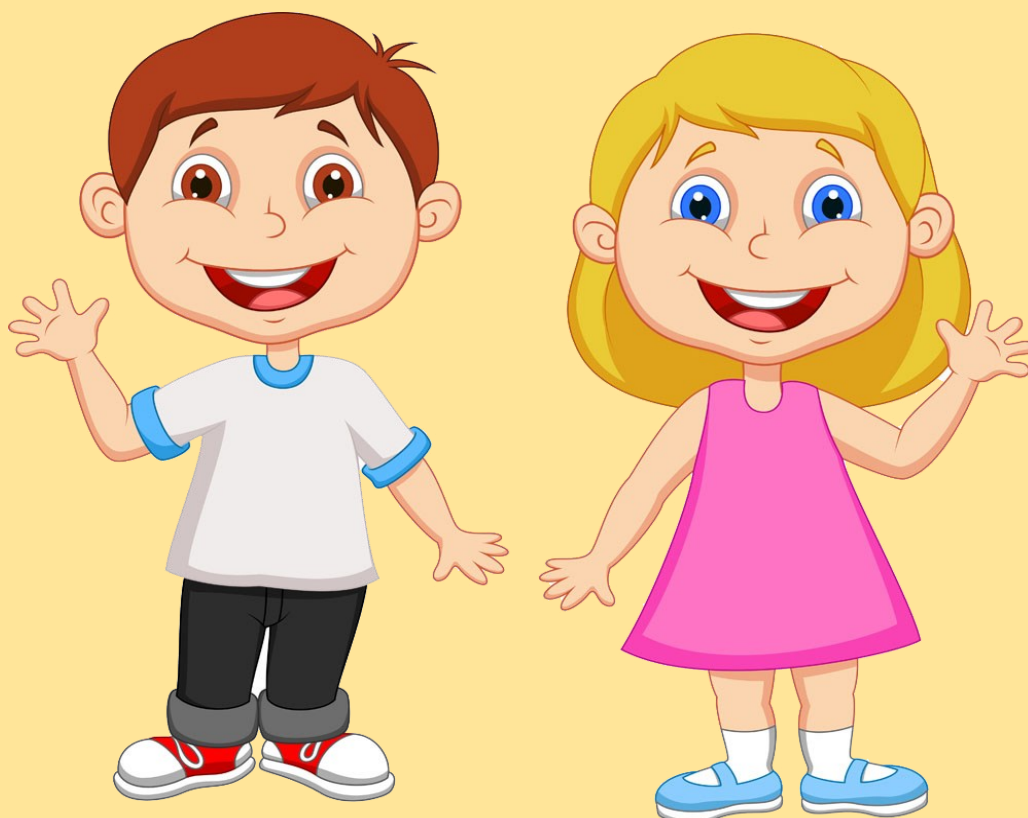


Игра „Школица“ представља алгоритам са корацима који се понављају.

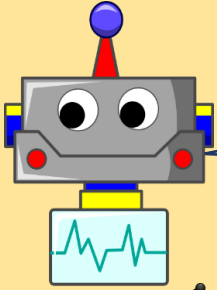
# 1. ЗАДАТАК



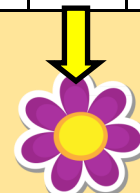
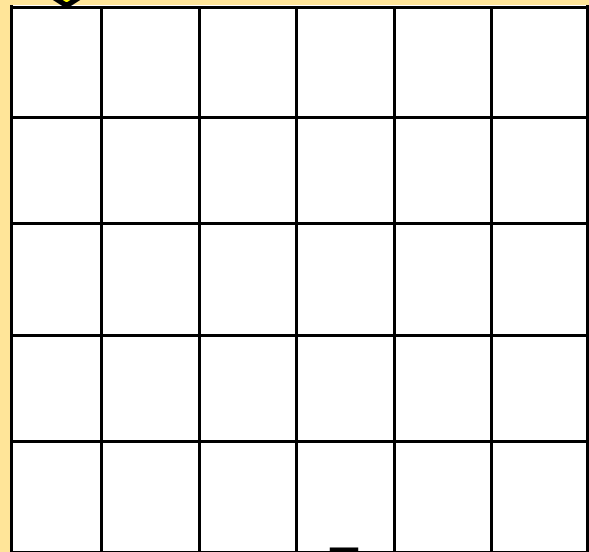
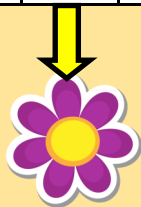
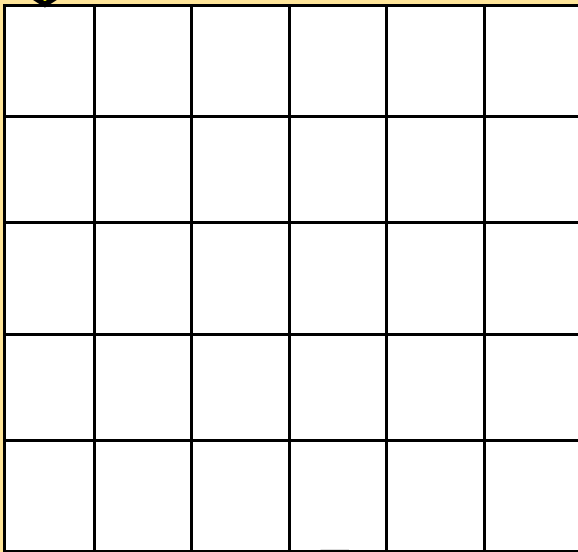
Са својим другом из клупе осмисли једну игрицу и представи је као алгоритам са низом корака који се понављају.

A large empty rounded rectangular box with a purple border, intended for drawing or writing.

## 2. ЗАДАТАК



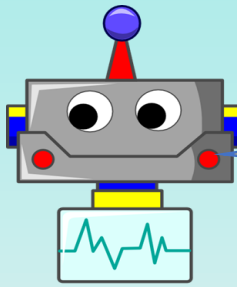
Покажи пчели пут до цвијета користећи  
стрелице горе, доле, лијево и десно.



Нацртај пут са корацима који  
се понављају.

Нацртај пут са корацима без  
узастопног понављања.

## ОД СЛИКОВНОГ АЛГОРИТМА ДО ПРОГРАМА У ВИЗУЕЛНОМ ПРОГРАМСКОМ ЈЕЗИКУ



Алгоритме можемо писати и помоћу рачунара.

Дигитални уређај неки задатак може да изврши уз помоћ програма.

Рачунарски програм је алгоритам написан на језику који је намијењен за дигиталне уређаје.

Упознаћемо се са визуелним програмским језиком који се зове Скреч (Scratch).



У Скречу можемо правити приче, игре или анимације.

За писање програма користимо блокове. У блоковима се налазе наредбе написане ријечима. Сваки блок је један корак у алгоритму.

Уз помоћ учитеља уђи на страницу:

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

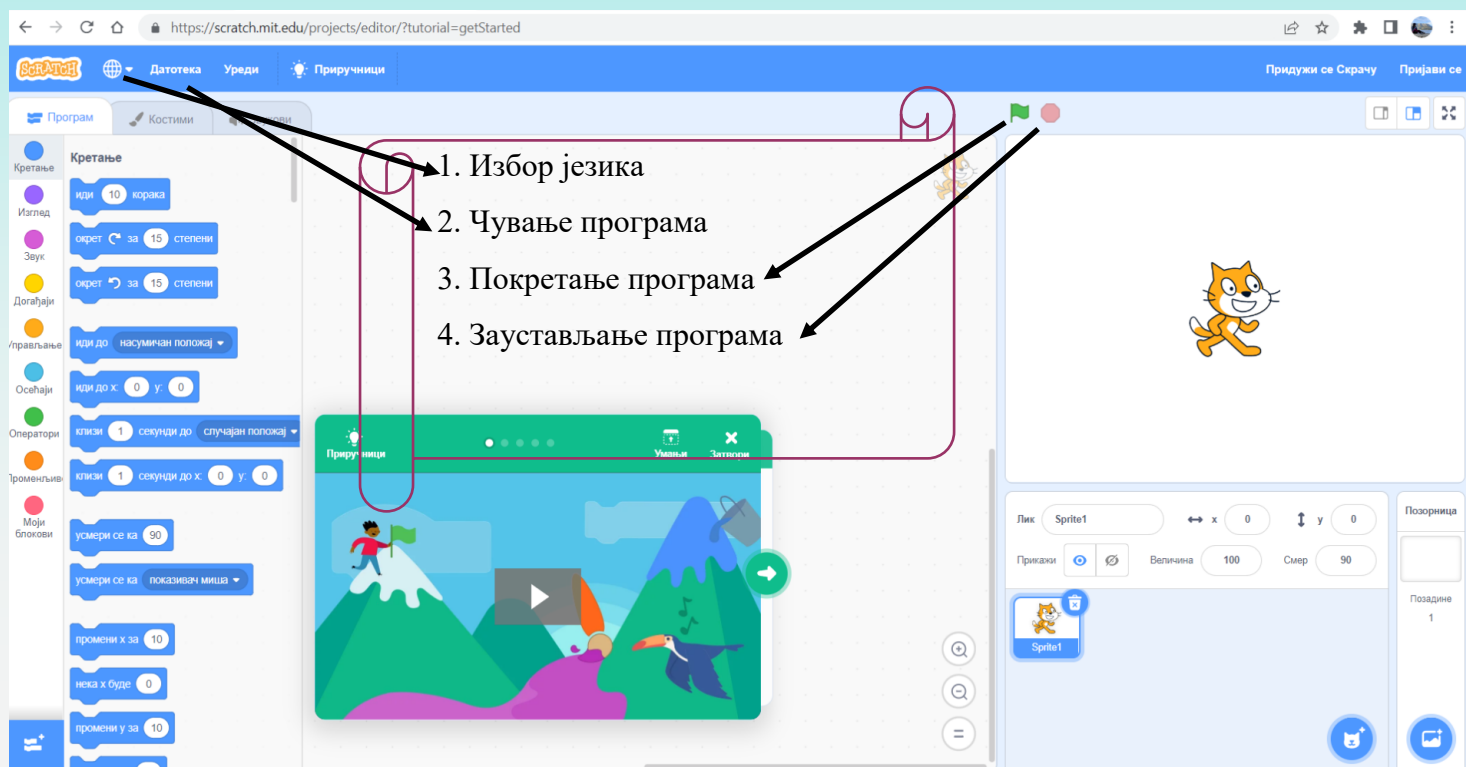
или прочитај кју-ар-код:



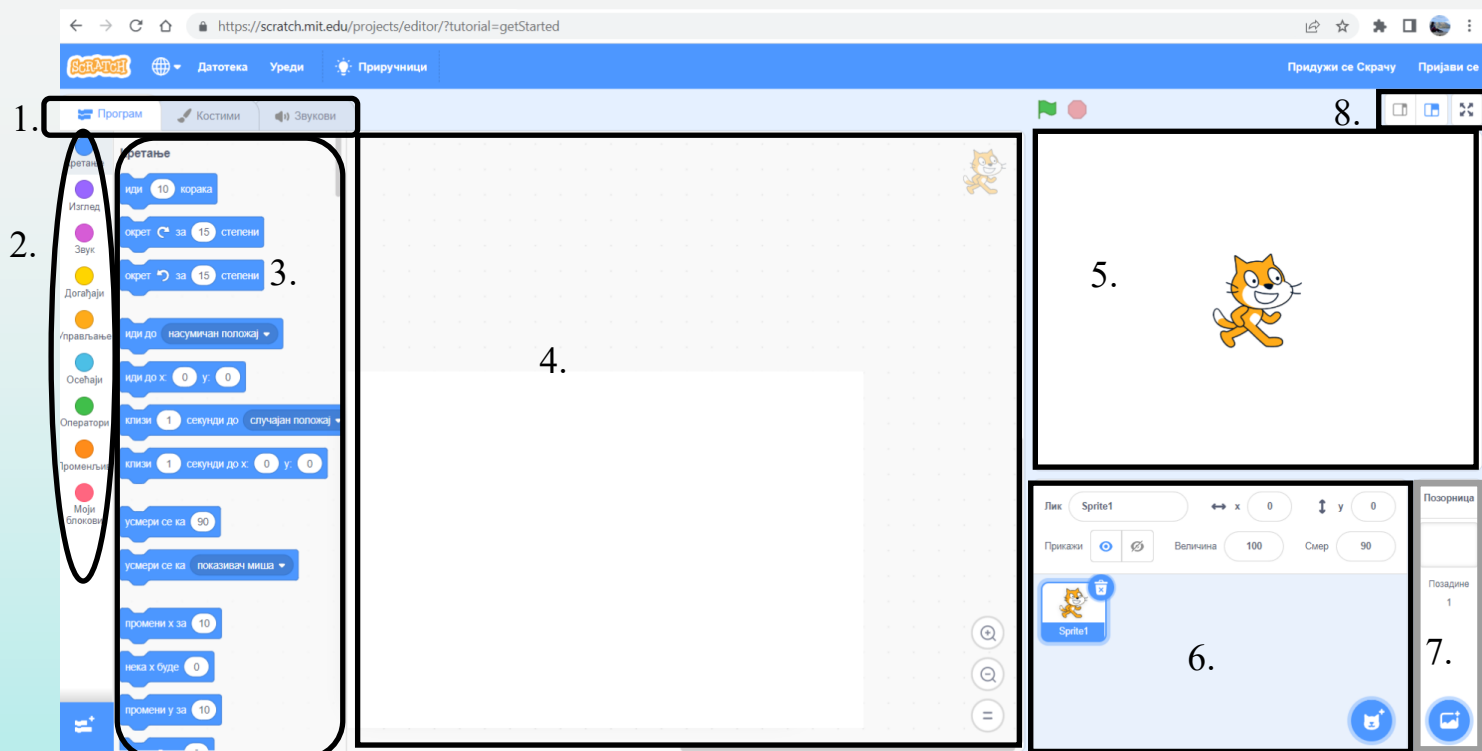


Сада ћемо се заједно упознати са Скречом.

Слика 1



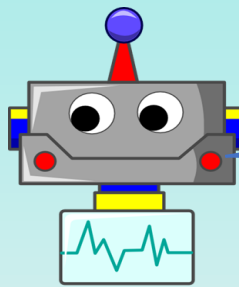
Слика 2



1. Картице (Програм, Костими, Звукови)
2. Групе блокова за програмирање
3. Листа наредби у блоковима
4. Простор за програмирање

5. Позорница гдје се извршава програм
6. Листа ликова за програмирање
7. Листа позадина за позорницу
8. Увећање позорнице на цијели екран

# КРЕИРАЊЕ ЈЕДНОСТАВНИХ ПРОГРАМА У ВИЗУЕЛНОМ ПРОГРАМСКОМ ЈЕЗИКУ



Хајде да заједно програмирамо!



У радни простор превуци сљедеће блок-наредбе:

1. Из групе *Кретање* превуци блок-наредбу

иди 10 корака

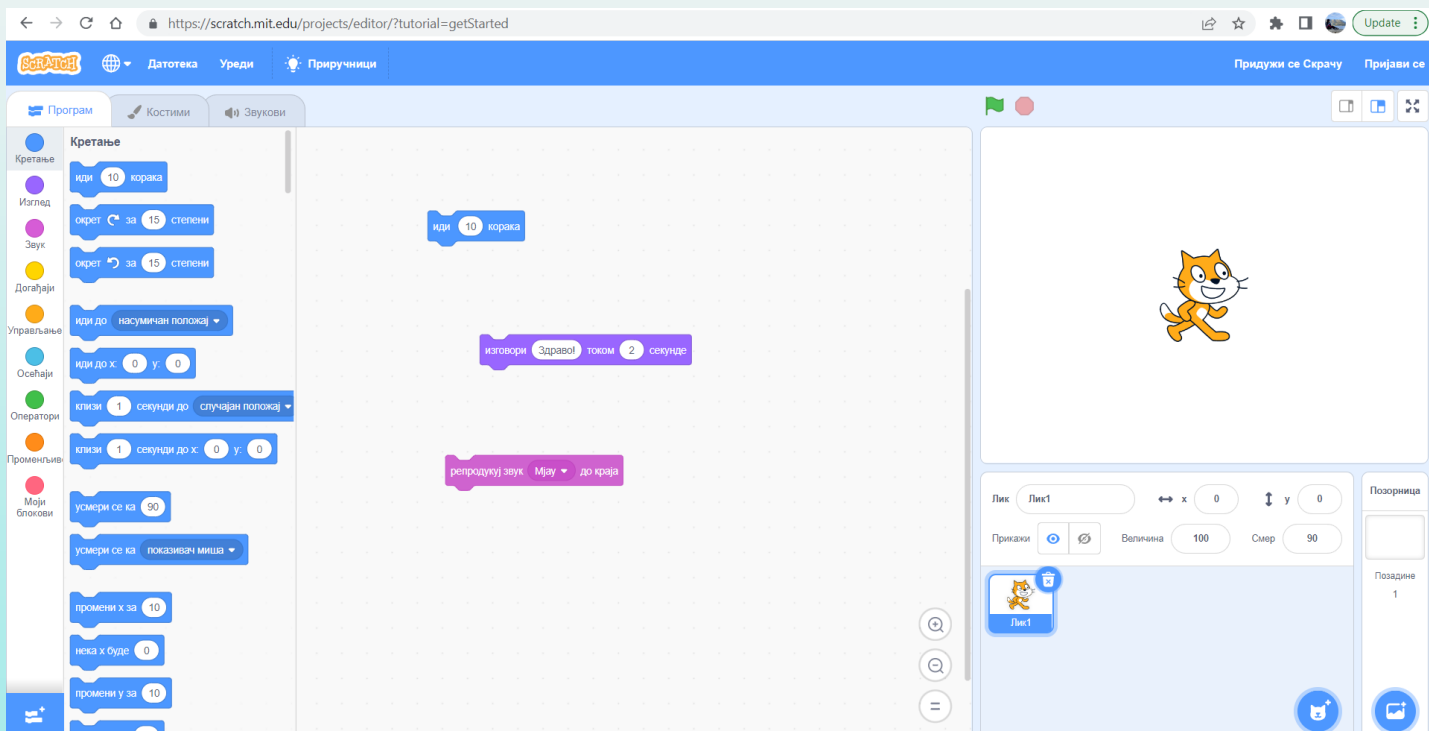
2. Из групе *Изглед* превуци блок-наредбу

изговори Здраво! током 2 секунде

3. Из групе *Звук* превуци блок-наредбу

репродукуј звук Мјау до краја

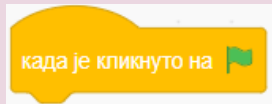
Слика 1



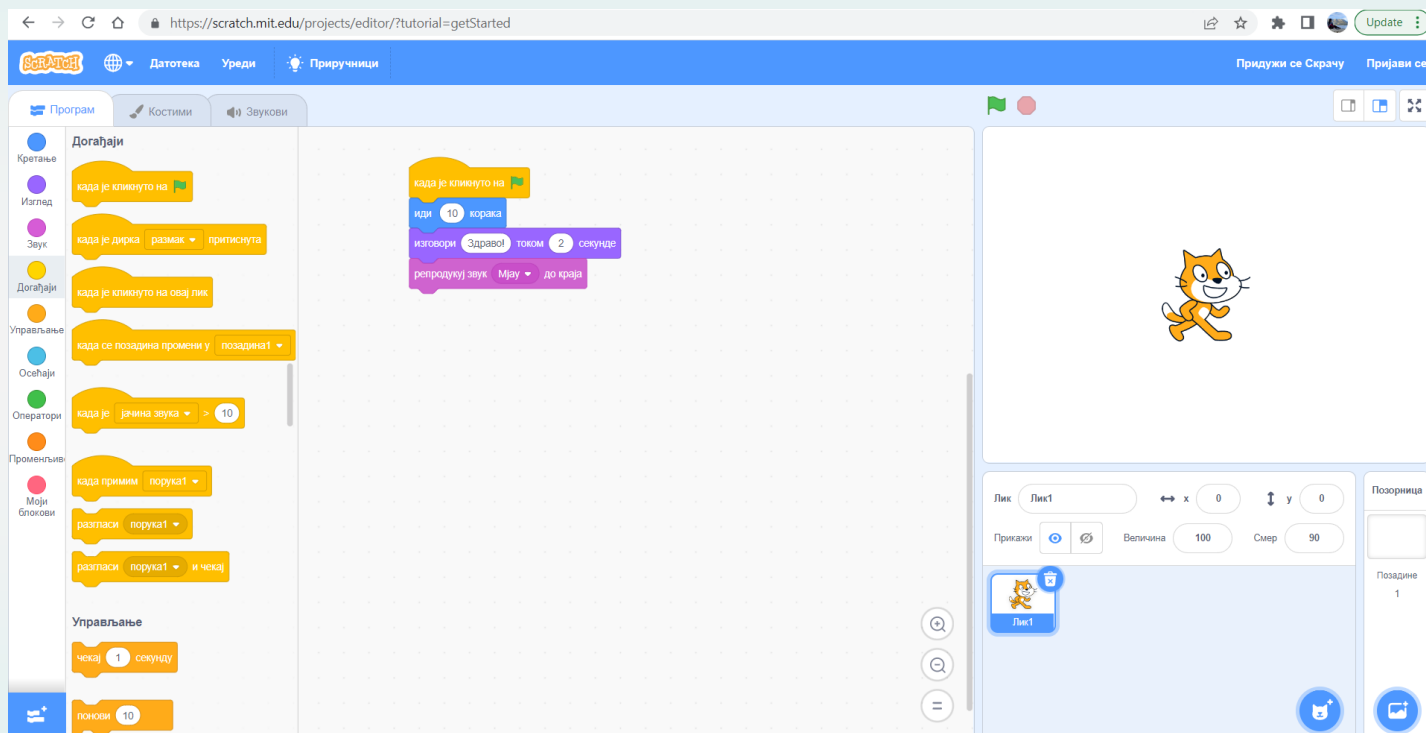
Све блок-наредбе које су везане у једну цјелину извршавају се редом којим су послогане.

У цјелину се вежу тако што приближимо једну другој и залијепе се.

На почетку сваког програма неопходно је ставити блок-наредбу (Она се налази у групи *Догађаји*).



Слика 2



У Скречу програмирамо тако што блок-наредбе превлачимо у радни простор и слажемо их редом, којим желимо да се извршавају, у једну цјелину.

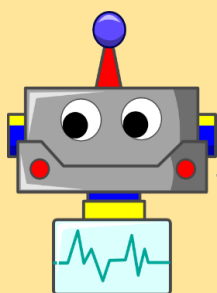
Програм покрећемо кликом на  .



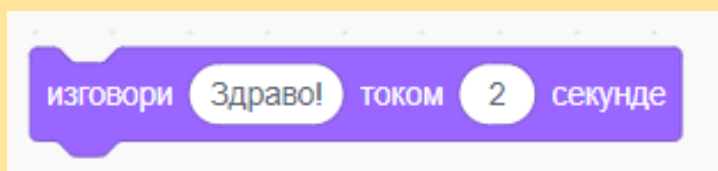
У току израде програма може се десити да направимо и грешку. Треба да их уочимо и исправимо.

Извршавање програма видимо на позорници, а мијењамо га у радном простору како би добили жељени резултат.

## 1. ЗАДАТАК



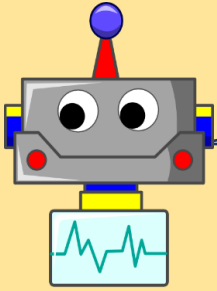
Шта је приказано на слици? Заокружи број испред тачног одговора.



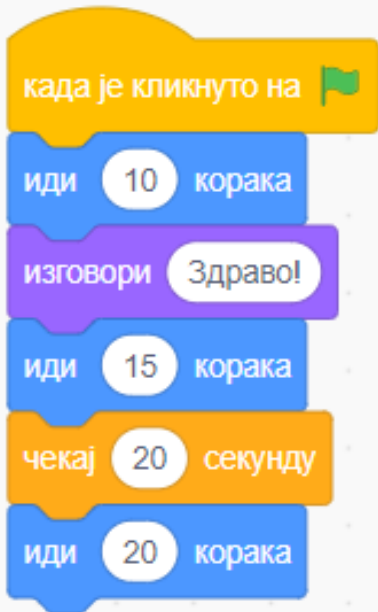
1. Блок за цртање
2. Блок за писање
3. Блок-наредба



## 2. ЗАДАТАК



Пронађи грешку у програму и напиши шта треба исправити.



Лик који је програмиран треба да направи 10 корака, изговори *Здрaво*, иде још 15 корака, сачека 20 секунди и затим направи још 15 корака.

---

---

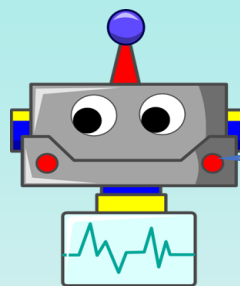
---

---

---

---

# ПРОГРАМИРАЊЕ ПОНАШАЊА ОДАБРАНОГ ДИГИТАЛНОГ ЛИКА У ВИЗУЕЛНОМ ПРОГРАМСКОМ ЈЕЗИКУ



Да видимо шта још можемо радити у Скречу.

У Скречу умјесто лика маце можемо изабрати и неки други лик.  
Потребно је да прво избришемо лик маце и изаберемо нови.  
То можемо урадити на сљедећи начин:

Слика 1

The image shows a screenshot of the Scratch programming environment. On the left, the 'Program' area contains several blue code blocks for movement and rotation. The main stage area shows a cat sprite named 'Лик1' with a trash can icon over it. The 'Stage' area on the right shows the current sprite's properties, including its name 'Лик1', position (x=0, y=0), size (100), and direction (90). A callout box with a purple border contains the following text:

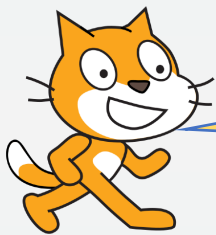
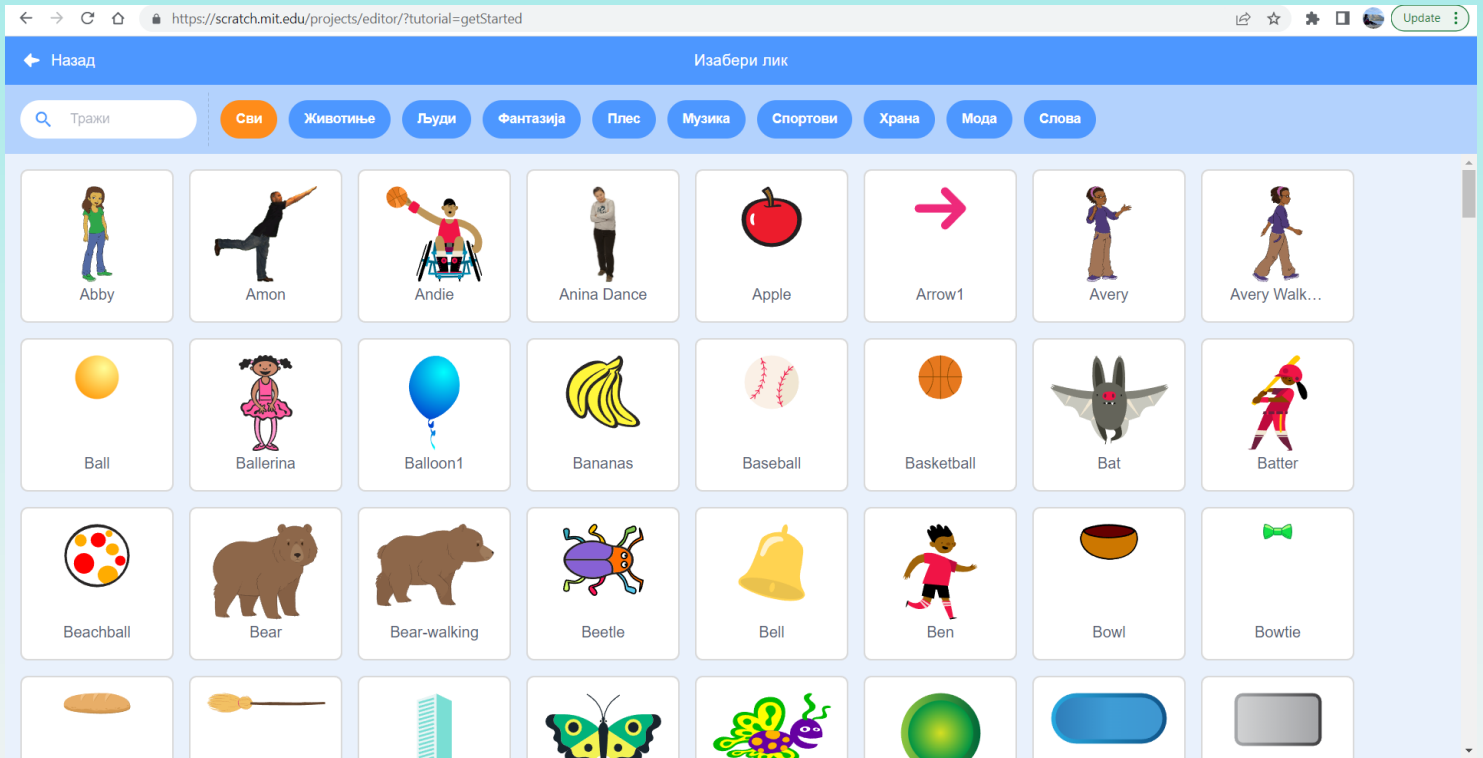
**КОРАЦИ:**

1. Кликни лијевим тастером миша на *канту* која се налази у горњем десном углу.
2. Кликни лијевим тастером миша на *Избор лика*.

Након тога отвориће се нови прозор у којем можеш да изабереш новог лика (Погледај слику 2).

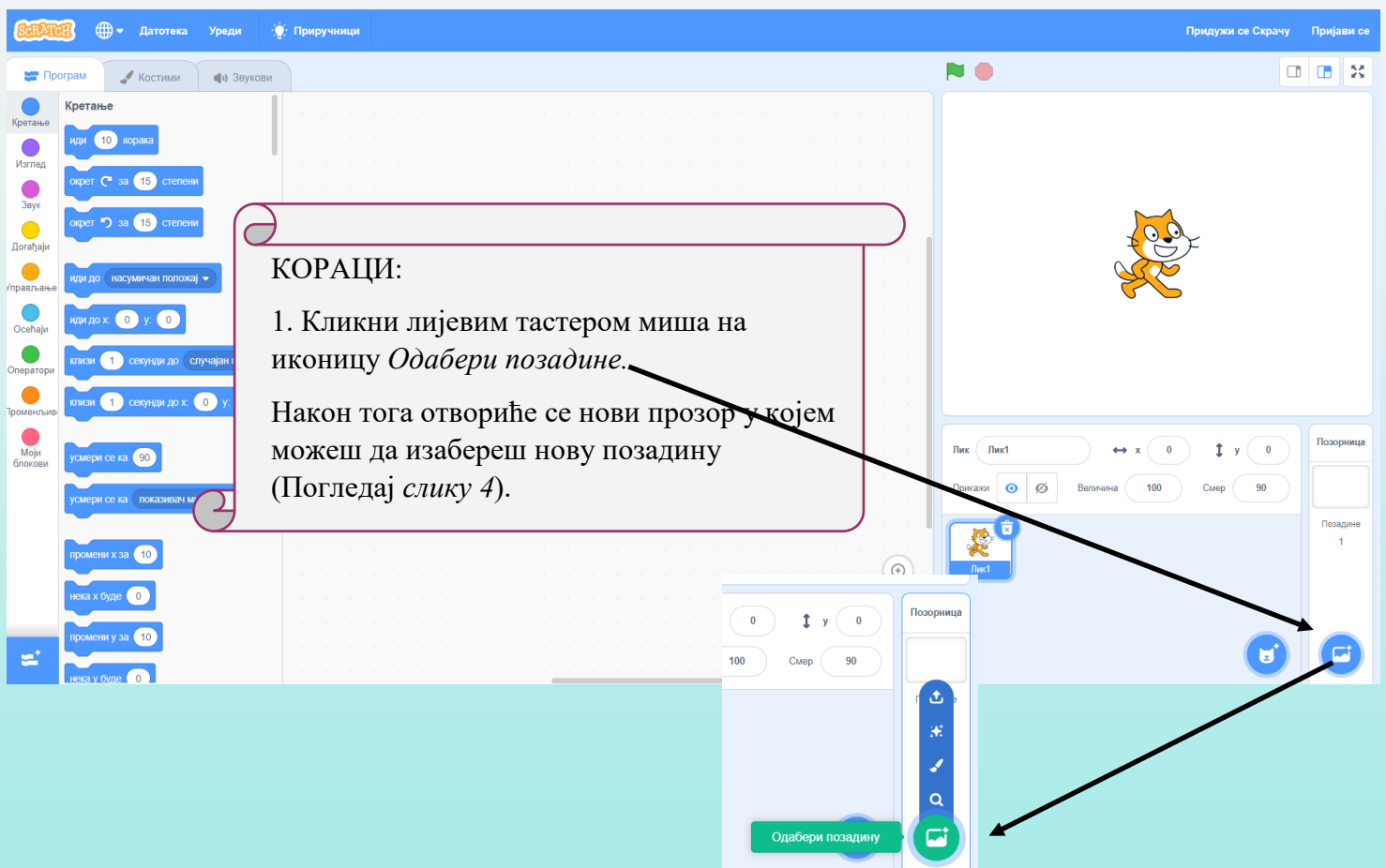
Arrows point from the text in the callout box to the trash can icon and the 'Избор лика' button in the Scratch interface. Below the callout box, a smaller screenshot shows the 'Избор лика' (Choose a new sprite) dialog box, which is a vertical menu with a search bar and a green 'Изабери лик' (Choose a sprite) button at the bottom.

Слика 2

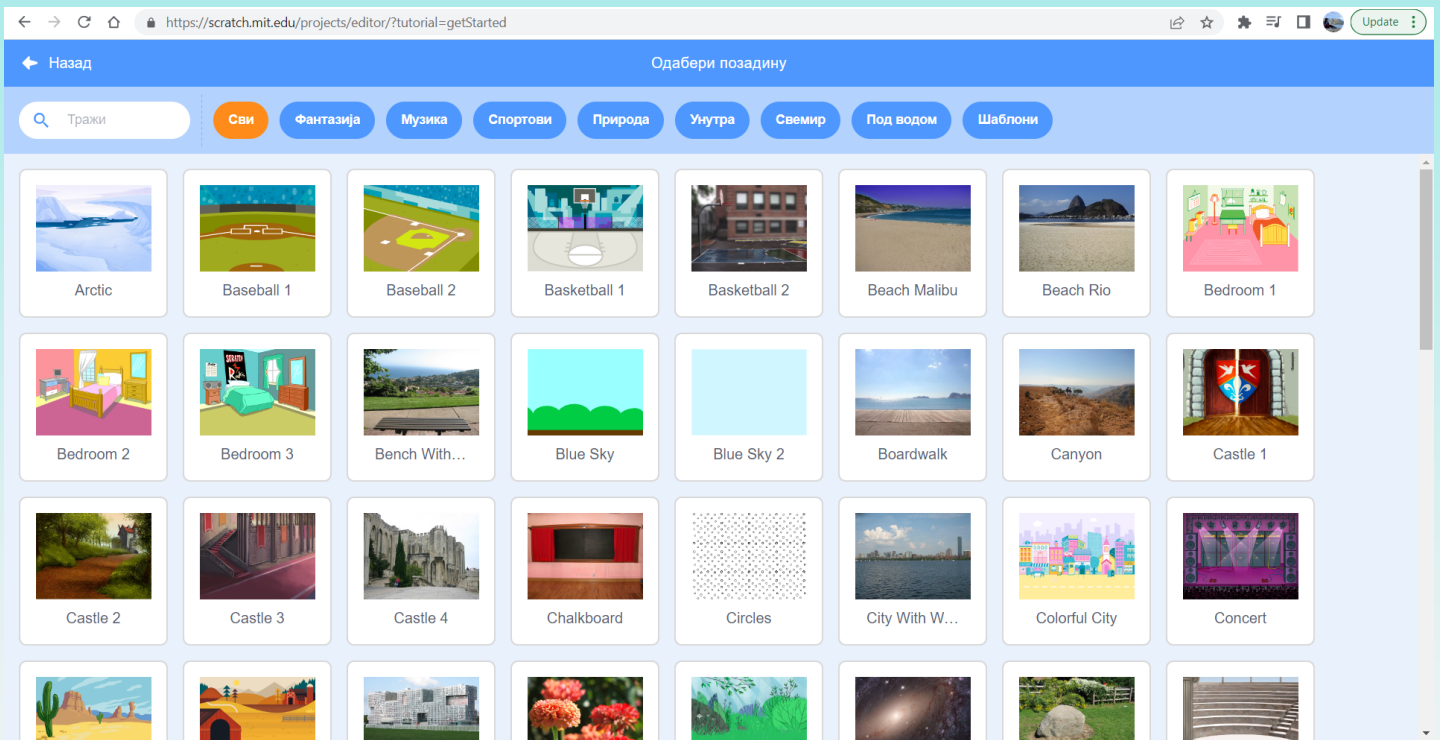


Осим промјене лика можемо мијењати и позорницу. Хајде да видимо како то можемо урадити.

Слика 3



Слика 4



## 1. ЗАДАТАК



