



## Programska utrka

U današnje vrijeme, sve je očitije da je jedan od stupova budućnosti, a time i jedno od ključnih znanja koje želimo prenijeti djeci, znanje programiranja. Zbog toga smo vam ovaj tjedan odlučili predstaviti aktivnost vezanu upravo uz osnove programiranja, tj. razmišljanja poput programera. Za aktivnost će vam biti potrebno nekoliko većih kartona (dijelova većih kutija), ravnalo, flomasteri, post-it papirići, figurice (kakve su vam pri ruci) i još neki manji elementi, poput kockica ili nečeg sličnog. Učenici će u aktivnosti sudjelovati u timovima od 4. Svakom timu podijelite jedan karton, otprilike veličine 40cmx40cm. Na kartonu uz pomoć ravnala i flomastera trebaju nacrtati mrežu linija takvu da svako polje između linija bude dovoljno veliko da na njega stane figurica s kojom će kasnije igrati (otprilike 5x5cm). Jednom kada svi timovi budu gotovi s izradom svojih mreža, objasnite koja su pravila igre. U svakom timu podijelite djeci po četiri figurice s kojima će igrati te jednu koja će služiti kao oznaka cilja. Uz to im podijelite nekoliko kockica (ili drugih elemenata) koji će služiti kao prepreke i bunt post-it papirića. Neka na ploču na jedno od polja postavite cilj. Na ostala polja neka nasumično postavite prepreke. Kada je ploča spremna, neka na nju dodaju svoje figurice, na otprilike istoj udaljenosti od cilja. Zadatak je na post-ite zadati naredbe figurici pomoću kojih će doći do cilja. Pritom su naredbe koje se smiju koristiti „Okret lijevo“, „Okret desno“ i „Hodaj naprijed“. Okret i hodanje su dvije odvojene akcije. Neka svaki igrač na post-it zada po jednu naredbu svojoj figurici i neka ih u krug izvršavaju. Nakon toga ide sljedeća naredba i tako u krug dok netko ne dođe do cilja. Igra odmah može započeti opet, s ciljem, preprekama i početnim pozicijama likova na drugom mjestu. Kad djeca uspješno savladaju ovakav način igre, ako je razvojno primjereno, može im se reći da je zadatak da unaprijed isplaniraju sve poteze koji su potrebni da bi došli do cilja i zapišu ih. Tada neka svi pokažu svoje poteze, izvedu ih i vide jesu li bili u pravu. Sretno programiranje!