



Osnovna šola Jakobski Dol
Spodnji Jakobski Dol 4
2222 Jakobski Dol

T: 02 729 58 02, 02 729 58 00
F: 02 729 58 02
E: janja.bauman@guest.arnes.si
www.osjakobskidol.si
Podračun: 01289-6030674384
DŠ: 10092293

NAVODILA ZA DELO NA DOMU

Neobvezni izbirni predmet RAČUNALNIŠTVO

Razredi: 4., 5. in 6.

Datumi: Torek, 24. 3., **31. 3.** in 7. 4. 2020



USTVARI IGRO po svoji želji/izbiri za 3. oceno (zaposlitev za 3 šolske ure)

Pozdravljeni učenci!

Nekateri ste bili zelo pridni in hitri ter že oddali odlične igre v JD – 3. ocenjevanje (igra), druge pa še čakamo. Časa še imate dovolj, saj so navodila za 3 šolske ure, do naslednjega tedna. V kolikor pa so se kje pojavile težave pa mi napiši znotraj Scratcha ali kar na moj e-mail: dejan.zmavc@abesednjak.si. Spodnja navodila so ostala nespremenjena.

Ostanite zdravi.

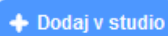
Vaš učitelj, Dejan 😊

Odprete brskalnik in se na spletni strani Scratcha <https://scratch.mit.edu/> prijavite s svojimi prijavnimi podatki. V kolikor jih je kdo pozabil, mi lahko pišete na dejan.zmavc@abesednjak.si in vam jih pošljem. Z gumbom **Ustvari**, ustvarite nov projekt in pričnete z delom.

V svoji igri moraš uporabiti naslednje stvari in ukaze*:

1. **Več figur**
2. **Zamenjaj ozadje** (naj bo tvoji igri primerno)
3. **Vsaj ena figura se mora dati premikati s puščicami na tipkovnici** (spodaj imaš primer, slika na drugi strani)
4. Uporabi ukaze na zavihku **Koda** iz **vseh 8 kategorij** (Gibanje, Videzi, Zvok, Dogodki, Krmiljenje, Zaznavanje, Operatorji in Spremenljivke; Moji bloki – samo po želji) → → →
5. Razmisli, kako bo tvoja igra čim bolj **zanimiva** in preden projekt oddaš, **preveri, če vse deluje!**
6. Ko končaš, **igro na koncu deliš**:

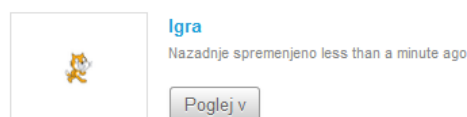
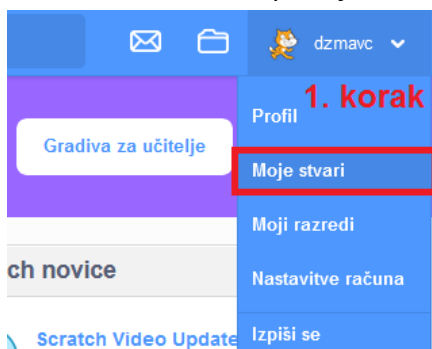
V projektu zgoraj stisnete gumb  in na strani projekta kliknete



ter v novem oknu izberete studio **JD – 3. ocenjevanje (igra)**.

Kliknete OK in vaša naloga je opravljena. Bravo!

V kolikor v oknu za deljenje projekta ne bi našel ustreznega studia, sledi obema korakoma iz spodnje slike (Zgoraj desno iz menija izbereš **Moje stvari** → **Dodaj v ...**).



2. korak

Dodaj v

JD - 3. ocenjevanje (igra)

👁 1 🌐 0
❤ 0 ★ 0
💬 0 📄 0
Prenehaj deliti



Primer za premikanje figure:



Pa brez strahu, vse te stvari smo delali že v šoli.

Za pomoč sem vam tudi na voljo preko elektronske pošte dejan.zmavc@abesednjak.si ali kar preko komentarjev znotraj programa Scratch.

Namig:

Pomagaj si s prejšnjimi projekti in igrami, ki smo jih že naredili (Akvarij, Pong, Dirka, Raketa, Skrivalnice, Labirint in Nogomet).

Kriteriji za ocenjevanje:

Ocena	Zahtevano znanje
Nezadostno 1	Ne odda projekta.
Zadostno 2	Se prijavi, ustvari nov projekt, doda različne figure in spremeni ozadje.
Dobro 3	Zna uporabiti osnovne ukaze in projekt pravočasno odda v ustrezen studio.
Prav dobro 4	Naredi igro z zahtevnejšimi ukazi ter izpolni vse zgoraj navedene kriterije (6. točk*). Projekt (igra) ne rabi pravilno delovati.
Odlično 5	Zna uporabiti vse potrebne ukaze iz zgoraj navedenih točk, izpolni vse zgornje kriterije ter naredi in deli projekt (igro), ki deluje pravilno.

Pripravil: **Dejan Žmavc, prof.**