



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](mailto:janja.bauman@guest.arnes.si)  
[www.osjakobskidol.si](http://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. **Zamudniki boste morali ta teden zavihati rokave in narediti svojo igro do naslednjega torka.** Tisti, ki ste igre že oddali pa lahko še naprej ustvarjate svoje igre ali projekte in jih delite v Studio JD - Domači projekti.

V kolikor so se kje pojavile težave mi napiši znotraj Scratcha ali kar na moj e-mail: [dejan.zmavc@abesednjak.si](mailto:dejan.zmavc@abesednjak.si). **Spodnja navodila so ostala nespremenjena.**

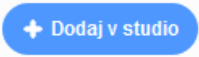
Vaš učitelj, Dejan 😊

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](mailto: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:**

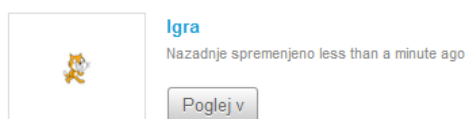
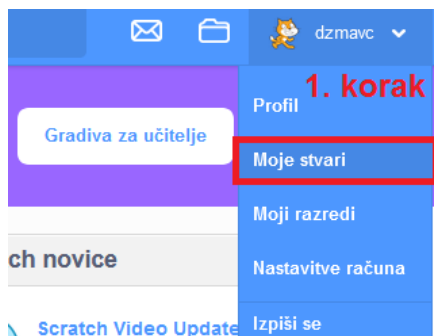
V projektu zgoraj stisnete gumb  in na strani projekta kliknete



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](mailto: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 ( <b>6. točk*</b> ). <b>Projekt (igra) ne rabi pravilno delovati.</b>
Odlično 5	Zna uporabiti vse potrebne ukaze iz zgoraj navedenih točk, izpolni vse zgornje kriterije ter naredi in deli <b>projekt (igro), ki deluje pravilno.</b>

Pripravil: **Dejan Žmavc, prof.**