



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, 19. 5. 2020

Pozdravljeni učenci!

Še vedno se srečujemo samo na daljavo, zato tudi današnja ura ne bo težka. Večina vas je bila pridnih in ste že oddali svoje igre v JD – 3. ocenjevanje (igra). Zamudniki morate **ČIM PREJ narediti svojo igro in jo oddati v Studio na Scratchu!**

Navodila so še vedno na šolski spletni strani ali pa klikni [TUKAJ](#).

V kolikor so se kje pojavile težave mi napiši znotraj Scratcha ali kar na moj e-mail:

dejan.zmavc@abesednjak.si

Obilo uspeha in zabave pri delu.

Vaš učitelj Dejan ☺

NAVODILA ZA DELO NA DOMU

DRUGAČNO PROGRAMIRANJE – LIGHT BOT

LightBot je poučna igra za otroke in odrasle, ki predstavlja več osnovnih načel programiranja. Otroci bodo vadili sekvence, kot so zaporedje, pogoji in zanke, vse brez tipkanja ali kodiranja. Uporabiti morajo veščine reševanja problemov za dokončanje ugank oz. nalog.

Najprej **odpri brskalnik** (Firefox, Chrome, Edge ...) in v iskalnik Google vpiši **code lightbot** ter klikni na prvi zadetek (povezavo) ali klikni na to povezavo: <https://lightbot.com/hour-of-code.html>.





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

Na spletni strani, ki se ti odpre klikni na **Online Flash (in-Browser)**, to pomeni, da boš igro igral preko brskalnika na računalniku. V kolikor dostopaš s telefonom pa si lahko preneseš in namestiš tudi aplikacijo (Lightbot: Code Hour).



V novem oknu najprej slediš korakom **od 1. do 3.**





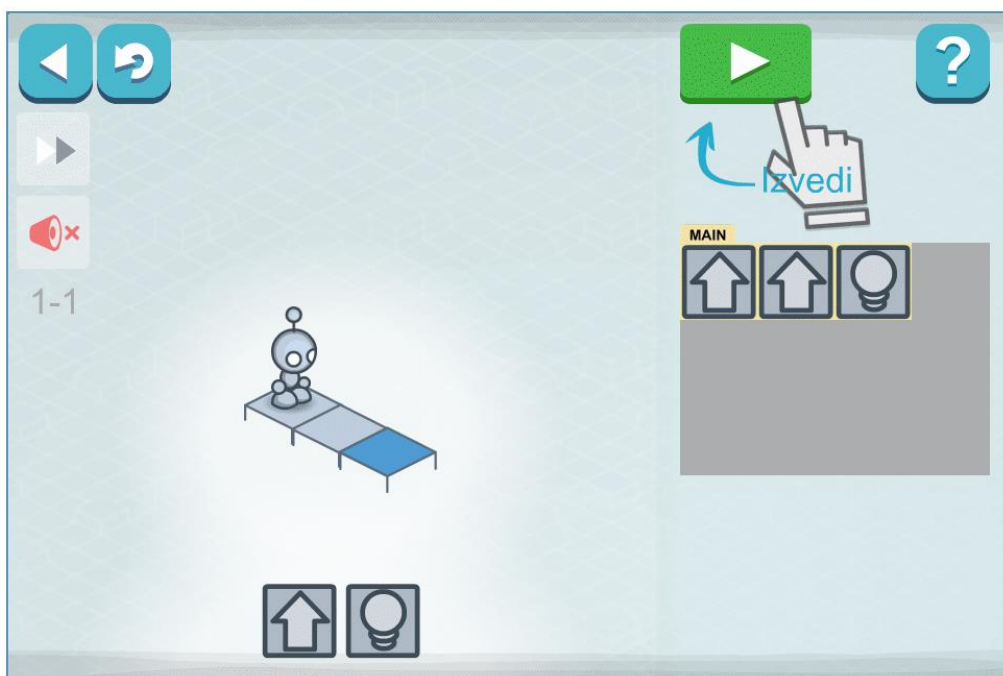
Igra ima tri glavne dele: **1. Osnove**, **2. Postopki** in **3. Zanke**. Začnite pri osnovah in ko jih končate vas igra tako preusmeri na nov (težji) del.

1. del (Osnove) ima 8 nivojev.

Vedno sledi kazalcu (roki), ki te usmerja. Navodila so podana sproti v slovenščini.

Že na prvem nivoju je vse razloženo, kaj je cilj igre.

Na kratko: Svojega robotka z ukazi (puščice, lučka, vzmet ...) premikaš po kvadratkih (ploščicah) in ko prideš na temno modro obarvan kvadratak moraš z žarnico prižgati lučko na glavi robotka. Ukaze premikaš v rumeno okence Main. Programček pa poženeš z zelenim gumbom ►.



Ko nivo uspešno opraviš, stisneš zelen gumb za naprej ►►.

Igra postaja vedno težja. Rešite samo 1. del (Osnove). Če pa ti je igra všeč in naloge prelahke pa poskusi še ostala dva težja dela (2. Postopki in 3. Zanke).

Pripravil: *Dejan Žmavc, prof.*