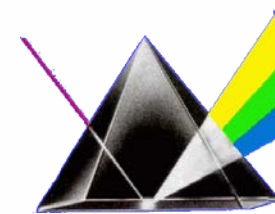


E-storitve in medpredmetne povezave pri računalništvu v 2. triadi OŠ

Helena Ferjančič

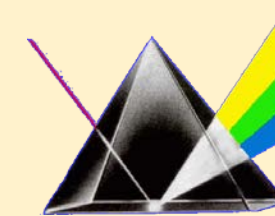
Mreža znanja 2018, 21. in 22. november



OŠ Dobravlje



4. razred NIP računalništvo

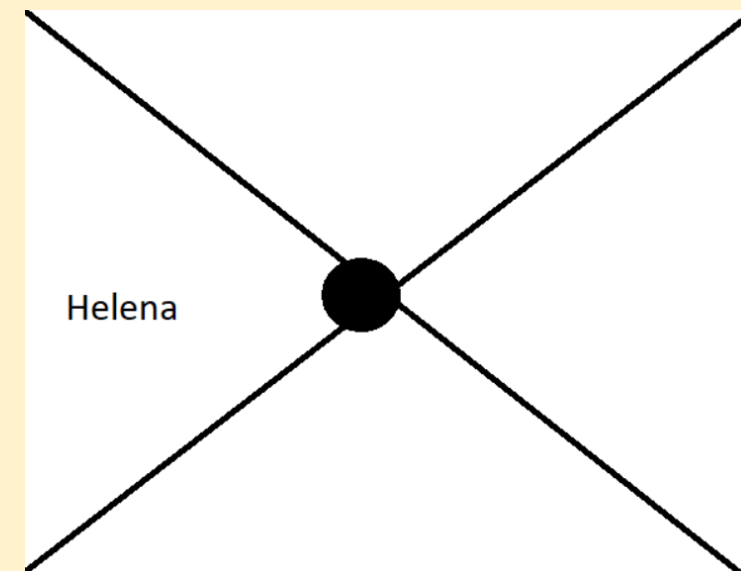


OŠ Dobravlje

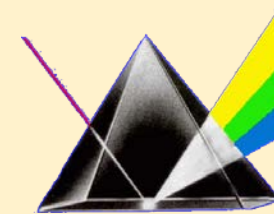
- Urejevalnik besedil - zapis ukazov (preprosto programiranje)

NAVODILA ZA RISANJE

1. Narišite majhen krog sredi papirja.
2. Pobarvajte krog.
3. Potegnite črto iz zgornjega levega kota papirja skozi krog v spodnji desni kot.
4. Potegnite črto iz zgornjega desnega kota papirja skozi krog v spodnji levi kot.
5. Napišite svoje ime v trikotnik levo od kroga na sredini papirja.



4. razred NIP računalništvo



OŠ Dobravlje

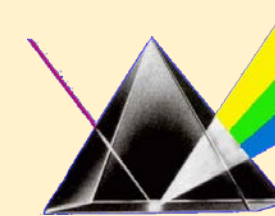
- Urejevalnik besedil - zapis ukazov (preprosto programiranje)
- Internet - splet

Kaj je internet?

Mentimeter



4. razred NIP računalništvo

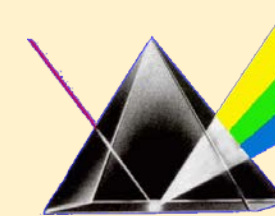


OŠ Dobravlje

- Urejevalnik besedil - zapis ukazov (preprosto programiranje)
- Internet - splet
- E-pošta – e-naslovi učencev z domeno os-dobravlje.si

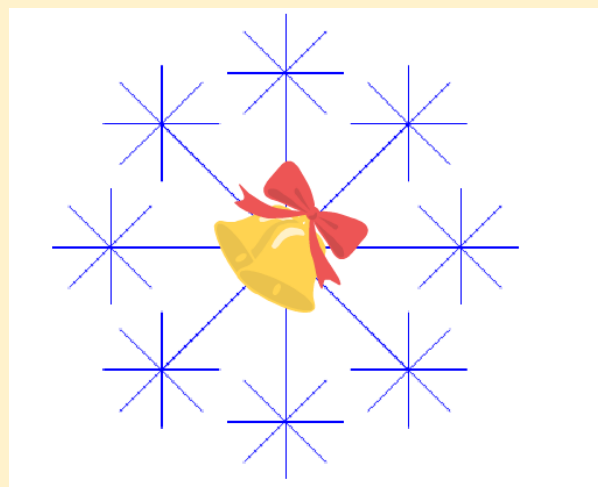


4. razred NIP računalništvo

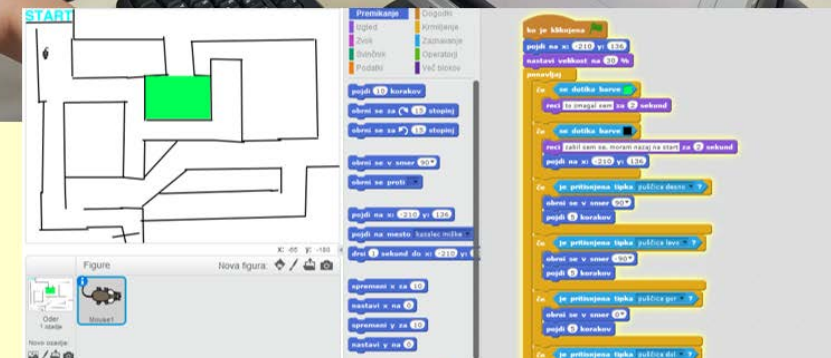


OŠ Dobravlje

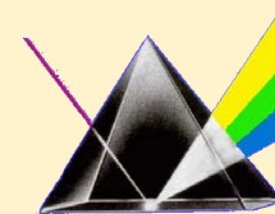
- Urejevalnik besedil - zapis ukazov (preprosto programiranje)
- Internet - splet
- E-pošta – e-naslovi učencev z domeno os-dobravlje.si
- Programiranje v Scratchu: zaporedje ukazov, zanka, pogojni stavki, spremenljivke



LABIRINT



4. razred NIP računalništvo



OŠ Dobravlje

- Urejevalnik besedil - zapis ukazov (preprosto programiranje)
- Internet – splet
- E-pošta – e-naslovi učencev z domeno os-dobravlje.si
- Programiranje v Scratchu: zaporedje ukazov, zanka, pogojni stavki, spremenljivke
- E-učilnica, AAI-računi



NIP računalništvo 4. razred

Nadzorna plošča ▶ Moji predmeti ▶ OŠ Dobravlje ▶ Računalništvo ▶ NRA4-17

NASTAVITVE

- ▼ Skrbništvo predmeta
 - Uredi nastavitve
 - Vključi urejanje
 - Uporabniki
 - Filtri
 - Poročila
 - Nastavitev redovalnice
 - Priznanja
 - Varnostna kopija
 - Obnovi
 - Uvozi
 - Objavi
 - Ponastavi
 - Zbirka vprašanj

NIP računalništvo v 4. razredu

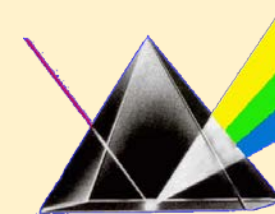
- Avtorji nalog
 - Skrito za udeležence**
 - Tekmovanje BOBER 2016
 - Bober 2017
 - 1. preverjanje znanja - Zaporedje ukazov in zanke
 - PREIZKUS ZNANJA - zaporedje ukazov in zanke
 - Opis igrice labirint
 - Dvojiški sestav

Zaporedje ukazov

Zaporedje ukazov srečamo vsak dan. Najdemo jih v navodilih za sestavljanje igračk v kinder jajčku, receptih za piškote ali palačinke, navodilih za sestavljanje Lego kock. Pomembno je, da so ukazi v

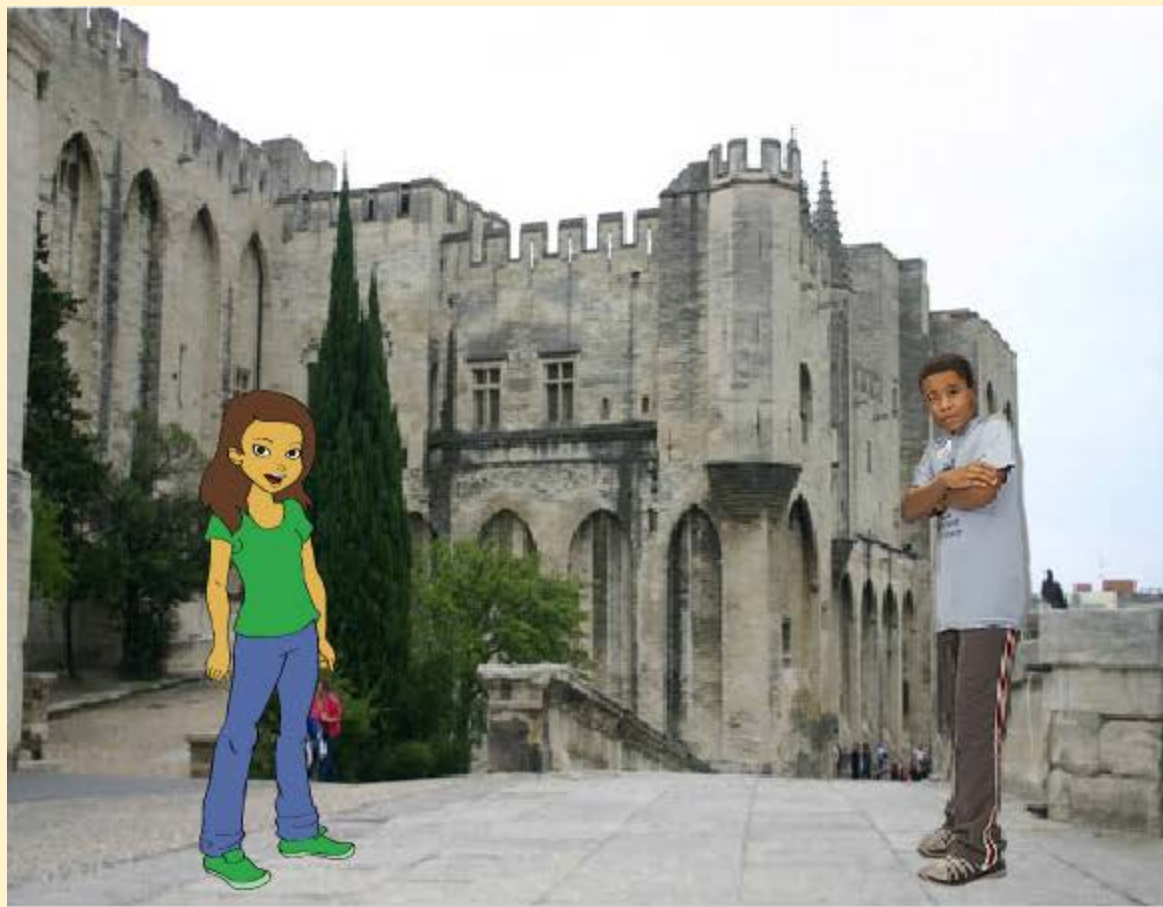
Start

5. razred NIP računalništvo



OŠ Dobravlje

- Sodelovalno učenje



| | |
|------------|------------|
| Premikanje | Dogodki |
| Izgled | Krmiljenje |
| Zvok | Zaznavanje |
| Svinčnik | Operatorji |
| Podatki | Več blokov |

pojdi 10 korakov

obrni se za ↻ 15 stopinj

obrni se za ↻ 15 stopinj

obrni se v smer 90

obrni se proti kazalec miške

pojdi na x: 143 y: -31

pojdi na mesto kazalec miške

drsi 1 sekund do x: 143 y: -31

ko je kliknjena

zamenjaj ozadje na beach rio

reci Živijo za 2 sekund

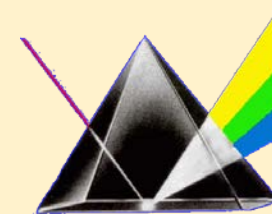
počakaj 2 sekund

reci Si greva ogledat grad? za 2 sekund

počakaj 2 sekund

zamenjaj ozadje na castle5

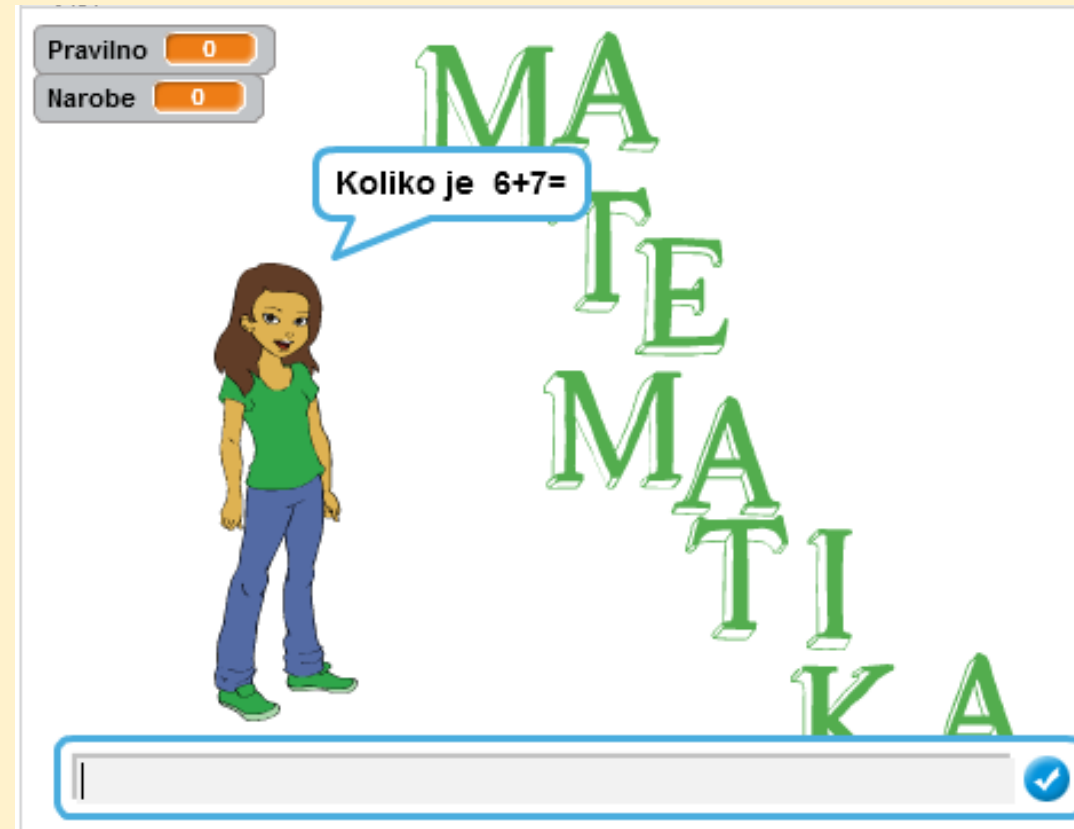
5. razred NIP računalništvo



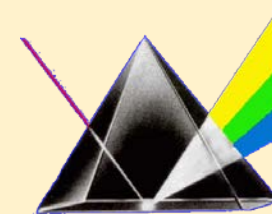
OŠ Dobravlje

- Sodelovalno učenje
- Programiranje z vhodnimi podatki in seznami

```
ko je kliknjena
  nastavi points na 0
  reci hello za 2 sekund
  vprašaj what s your name in počakaj
  reci združi odgovor ok let s play this game za 5 sekund
  ponovi 10 -krat
    nastavi prvo število na naključno število med 1 in 10
    nastavi drugo število na naključno število med 1 in 10
    vprašaj združi how much is združi prvo število združi x drugo število in počakaj
    če odgovor = prvo število * drugo število
      reci correct za 2 sekund
      spremeni points za 1
    sicer
      reci incorrectly za 2 sekund
      spremeni points za -1
    nastavi tretje število na naključno število med 1 in 10
    nastavi četrto število na naključno število med 1 in 10
    vprašaj združi how much is združi tretje število združi + četrto število in počakaj
    če odgovor = tretje število + četrto število
      reci correct za 2 sekund
      spremeni points za 1
    sicer
      reci incorrectly za 2 sekund
      spremeni points za -1
```

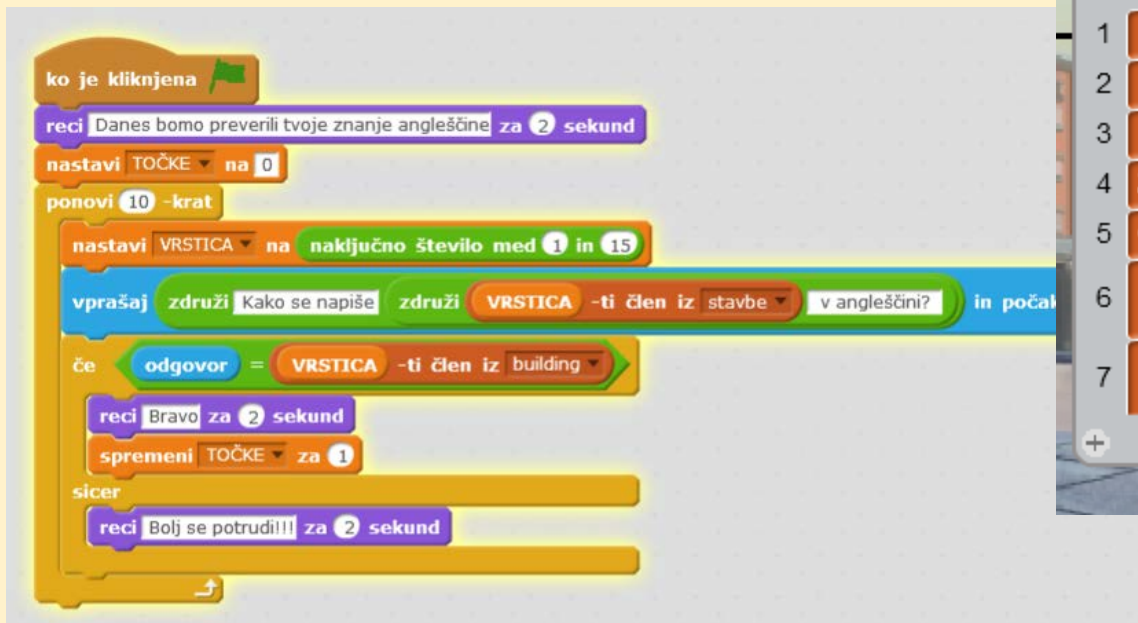


5. razred NIP računalništvo

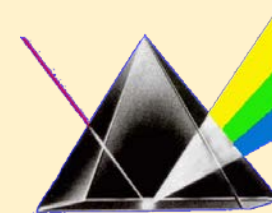


OŠ Dobravlje

- Sodelovalno učenje
- Programiranje z vhodnimi podatki in sezname
- Medpredmetna povezava (matematika, angleščina)



5. razred NIP računalništvo



OŠ Dobravlje

- Sodelovalno učenje
- Programiranje z vhodnimi podatki in seznama
- Medpredmetna povezava
- Projekti oddani v e-učilnico

Opis projekta za angleščino

MERILA:

1. Opis v urejevalniku (npr. Word)
2. Naslov
3. Kaj je tema?
4. Slika s figuro
5. Slika kode oz. skripta.
6. Navodila za delo: kako začeti, koliko pojmov ima preverjanje, ali šteje točke ...
7. Projekt mora delovati (npr. 10 od 15 besed)
8. Vstavljena povezava.
9. S čim sem zadovoljen?
10. Kaj bi še dodal?

Seznam tem za preverjanje angleščine

Opis igrice angleščina

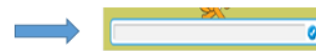
Če ne znate poimenovati stvari, ki so v sobi po angleško je to prava stvar za vas. Kliknite na

<https://scratch.mit.edu/projects/204252323/#player>

Navodila za igranje

Mačka te bo spraševala različne predmete, ki jih imaš v sobi. Vprašala te bo 10 vprašanj. Na koncu ti bo povedala kakšno oceno bi dobil.

Odgovore piši sem



S čim sem zadovoljen?

Zadovoljen sem s tem, da mi na koncu pove oceno.



Kaj bi še dodal?

Dodal bi še pravilni odgovor, če odgovoriš narobe.

Tekmovanje Bober



NIP računalništvo 5. razredu

[Nadzorna plošča](#) ▶ [Moji predmeti](#) ▶ [OŠ Dobravlje](#) ▶ [Računalništvo](#) ▶ [NRA5-17-18](#) ▶ [NIP računalništvo v 5. razredu](#) ▶ [Bober 2017](#) ▶ [Predogled](#)

NAVIGACIJA PO KVIZU

| | | | | | | | |
|---|----|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | | | | | | |

[Končaj poskus ...](#)

Začni nov predogled

Vprašanje 10

Ni še odgovorjeno

Ocenjen s/z 1,00

Označi z zastavico

Uredi vprašanje

LIZIKE

Bobrček je naletel na dolg hodnik z lizikami in zobnimi ščetkami.

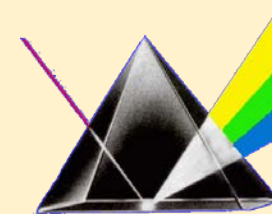
- Po hodniku gre vedno naprej in se nikoli ne vrača.
- Ob vsaki zobni ščetki si umije zobe.
- Ko polži dve liziki, ne sme pojesti naslednje, dokler si ne umije zob.
- Lizike ali zobne ščetke ne more vzeti s seboj na naslednji korak.

Koliko lizik bo pojedel? ____



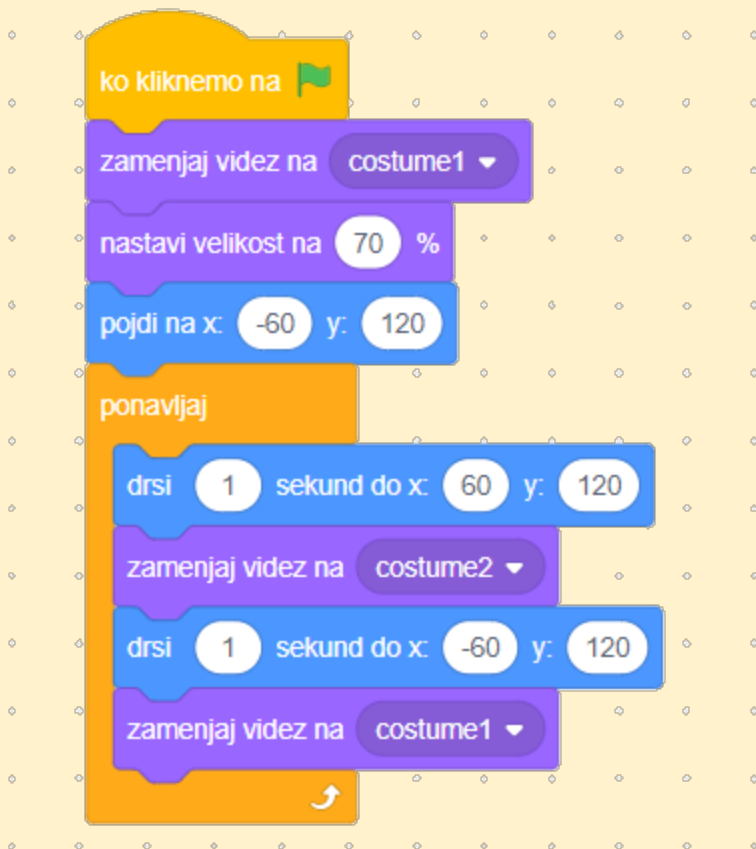
Pojedel bo lizik.

6. razred NIP računalništvo

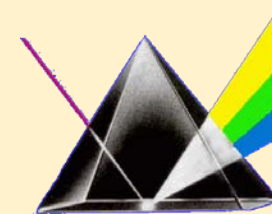


OŠ Dobravlje

- Programiranje holograma



6. razred NIP računalništvo



OŠ Dobravlje

- Programiranje holograma
- Touchdevelop (Oblak 365)



Računalništvo ► NRA 6 ► ODDAJA PROJEKTOV ► OPIS IGRICE

OPIS IGRICE

MERILA OCENJEVANJA

1. (1t) OPIS V UREJEVALNIKU
2. (1t) NASLOV
3. (5t) OPIS DELOVANJA IGRICE: opisanih vsaj 5 ukazov
4. (1t) VSTAVLJENA SLIKA IGRICE
5. (4t) NAVODILA ZA IGRANJE (št. življenj, čas igranja, kaj nam šteje točke, kaj vzame življenja)
6. (1t) IGRA MORA DELOVATI
7. (2t) S ČIM STE PRI IGRI ZADOVOLJNI, KAJ BI ŠE DODALI
8. (1t) IGRA MORA BITI DELJENA (publish)
9. (1t) VSTAVLJENA POVEZANA NA IGRICO
10. (1t) OPIS VSTAVLJEN V E-UČILNICO

Ločene skupine

Povzetek ocenjevanja

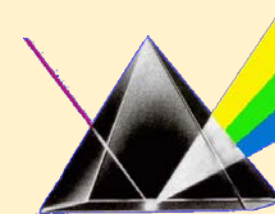
| | |
|---------------------|-------------------------------|
| Udeleženci | 26 |
| Oddanih | 20 |
| Čaka na ocenjevanje | 0 |
| Rok za oddajo | nedelja, 8. april 2018, 19:00 |

6. razred NIP računalništvo

- Programiranje holograma
- Touchdevelop (Oblak 365)
- Python

```
stevilo = int(input('Vnesi število: '))  
print('Število je: ', stevilo)  
print('Predhodnik števila je: ', stevilo-1)  
print('Naslednik števila je: ', stevilo+1)
```

```
>>> 43+23  
66  
>>> 5*69  
345  
>>> 99/9  
11.0  
>>> 7**3  
343  
>>> 99//25  
3  
>>> 4+4+2  
10  
>>> 3**3-3-3  
21  
>>> 16+8-2  
22  
>>> 8+2  
10  
>>> 1+2+4+8  
15
```



OŠ Dobravlje

+ommo Računalništvo Python - uvodne naloge

Python - uvodne naloge

začetek dela s Tomo projektom pozdrav izpisi

Oddajanje rešitev

Naloga na Projektu Tomo rešujemo tako, da z gumbom za prenos datoteke prenesemo nalogo na svoj računalnik. Datoteko odpremo v okolju za delo s Pythonom (Thonny, Idle, ...). V datoteko vpišemo rešitev in datoteko poženemo (v okolju IDLE ali Thonny je to tipka F5 ali Run/Run Module). S tem se program shrani na strežnik (zato ga bomo lahko dobili tudi z drugega računalnika), hkrati pa se zaženejo testi, ki preverijo pravilnost rešitve.

Da se seznaniš z okoljem, reši naslednje naloge.

1. podnaloga

Vpišite poljubno celo število ter nalogo pošljite na Tomota.

Helena Ferjančič (odjava)

Oddajanje rešitev

Pozdrav

Števila in operacije na njih

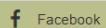
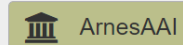
Ploščina kvadrata

Predhodnik in naslednik



Vaš osebni učitelj programiranja.

Prijavite se z zunanjim ponudnikom



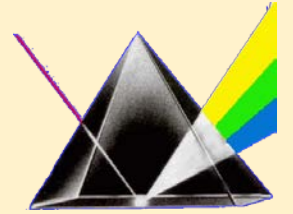
Facebook



Google

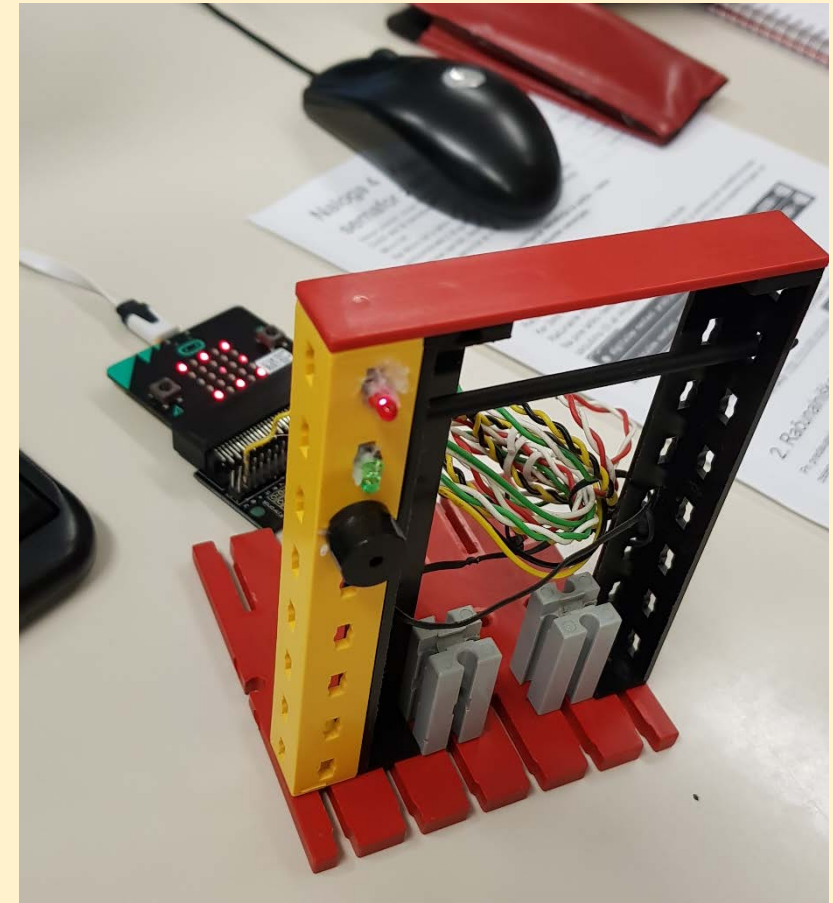
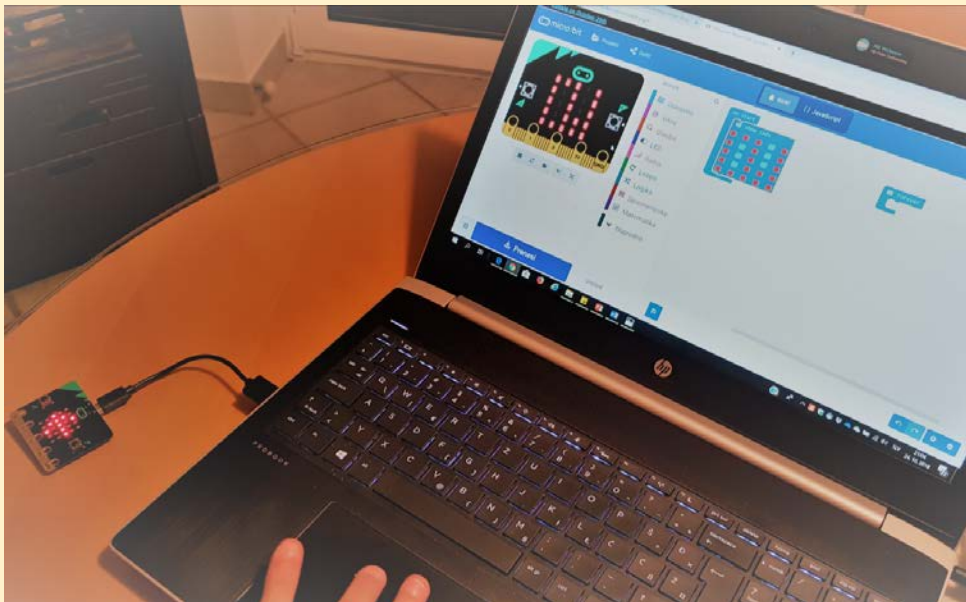
Prijavite se lahko z enim od zgoraj naštetih zunanjih ponudnikov. Slovenskim učencem in učiteljem priporočamo, da uporabijo enotno prijavo ArnesAAI.

6. razred NIP računalništvo



OŠ Dobravlje

- Programiranje holograma
- Touchdevelop (Oblak 365)
- Python
- **Programiranje z microbitom in fischertechniko**



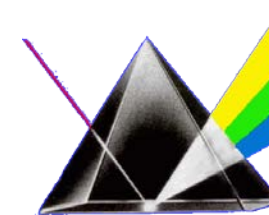
arnes 

SIO · 2020 



Hvala za pozornost!

Vprašanja ?????



OŠ Dobravlje

