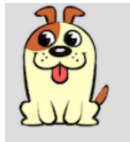


NIP Računalništvo 4. razred – navodila za III. teden

V prejšnjem II. tednu smo »ustvarjali zgodbo«. 2/3 vas je nalogo uspešno in ustvarjalno rešila. Polovica vas je rešilo 10 krat več nalog, kot sem jih dal za nalogo. Vrhunsko!



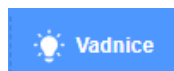
Ustvari zgodbo

Za tiste, ki v prejšnjem tednu niste reševali, je še vedno odprta naloga »Ustvari zgodbo«. Navodila: odprite stran OŠ Rodica > Zanimive > Računalništvo. [To je tu](#). Izberite svojo skupino in s svojim geslom vstopite v spletno učilnico. Pojavil se vam bo »Tečaj 1«. Rešite naloge v 16. stopnji, ki se imenuje Play Lab: »Ustvari zgodbo«. Preveril bom vaš napredek in končno zgodbo. Naloge so avtomatsko v slovenščini. Jezik se sicer spremeni na začetni strani spodaj. Vprašanja: dusan.smole@sola-rodica.si.

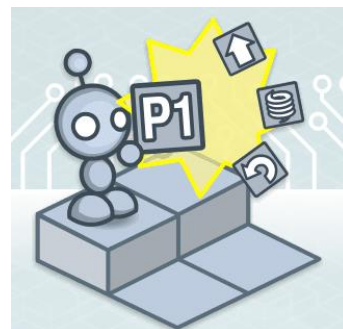
Tisti, ki ste rešili nalogo »Ustvari zgodbo«, lahko izbirate: **Robotek** ali [Scratch](#) »Animiraj ime«.

Robotek (uporabite brskalnik Internet Explorer) [je tukaj](#). Rešite čim več. Natančno preberite sicer kratka navodila. Vprašajte se, ali razumem, kaj pomeni P1?

Pogumnejši se vpišite v [Scratch](#). Lahko se tudi ne vpišeš, vendar nalogo potem ne boš imel shranjene. Najprej na ikoni globusa spremeni jezik.



Potem poglej video navodilo Vadnice>Animirano ime



Naloga iz Scratcha je torej: Animiraj svoje ime. Ko končaš, izdelek shrani.

Dušan Smolè