

KRAJŠA UČNA PRIPRAVA

Razred	5. razred
Šola	OŠ Šenčur
Učni cilji	Učenec v programu izbere in uporabi ustrezen ukaz
Operativni učni cilji	<p>Učenec:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Opredeli pojem ukaz.2. Razume napisana navodila.3. V pravilnem vrstnem izbira puščice za pravilno delovanje pri igri »Rapid Router«.4. Samostojno rešuje učni list s podobnimi nalogami.5. Razvrsti delčke v pravi vrstni red za pravilno delovanje igre »Teci, Marko«.6. Najde in odpravi napake pri sestavljenih delčkih.7. Izdela svoj primer poti in napiše ukaz za ta primer.
Učno gradivo	Učna lista, listek s prevodi, listki s puščicami, računalniški igri (»Rapid Router« in »Teci, Marko«)
Viri	<ul style="list-style-type: none">• Kranjc, R. (2013). Učni načrt – <i>Računalništvo: neobvezni izbirni predmet</i>. Ljubljana: Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport, Zavod RS za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/izbirni/Neobvezni/Racunalnistvo_izbirni_neobvezni.pdf• Program osnovnošolskega izobraževanja Učni načrt (2002). Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport: Zavod RS za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/izbirni/3-letni-lahko-krajši/Racunalnistvo_izbirni.pdf• Računalniška igra »Rapid router«. https://www.codeforlife.education/rapidrouter/• Računalniška igra »Teci, Marko«. https://runmarco.allcancode.com/

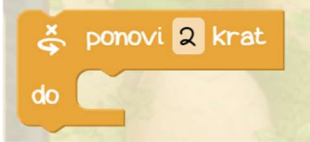
Razdelava

1. ŠOLSKA URA

UČNI CILJI	ČAS [min]	DEJAVNOST UČITELJA	DEJAVNOST UČENCEV
	10	<ul style="list-style-type: none">• Pozdravim učence.• Pokažem in razložim jim pomen delčkov, ki jih bodo lahko uporabljali (1 naprej, 1 v desno, 1 v levo).• Učencem povem zgodbo, da osmislim igro in spodbudim njihovo motivacijo. Zgodba gre o tem, da Gospod tovornjak raznaša pomembne pakete, vendar se na poti do hiše velikokrat izgubi. Otroci mu morajo pomagati, da po najkrajši poti pride do končne hiše.• Na tablo narišem enostaven primer steze pri igri »Rapid Router«.• S pomočjo izrezanih listkov (na katerih so puščice naravnost, levo in desno), skupaj, na tablo sestavimo pot tovornjaka do hiše.• Učencem razložim, da morajo pri igri klikati na puščice, njihovo zaporedje pa mora tovornjak pripeljati do kvadratka kjer je hiša. Po tem morajo klikniti PLAY, s čimer bodo ugotovili, ali je pot pravilno zastavljena.	<ul style="list-style-type: none">• Učenci odzdravijo.• Spremljajo razlago.• Sodelujejo pri skupnem sestavljanju delčkov na tabli.• Učenci poslušajo in poskušajo razumeti.
3	15	<ul style="list-style-type: none">• Učence pozovem naj prižgejo računalnike in odprejo igro »Rapid Router«.• Na tablo projiciram igro »Rapid Router«, da se skupaj vpišemo v igro in rešimo prva dva primera.• Pustim jim, da samostojno igrajo igro »Rapid Router«.• Hodim med učenci in pomagam, če ima kdo težave.	<ul style="list-style-type: none">• Prižgejo računalnike in odprejo igro »Rapid Router«.• Sledijo učiteljevi razlagi glede prijave v igro.• Skupaj z učiteljem na svojem računalniku rešijo prva dva primera. Pri tem dajejo svoje predloge za sestavo poti.• Samostojno igrajo igro »Rapid Router«.

			<ul style="list-style-type: none"> • Če nastopi težava, učenec dvigne roko in se posvetuje z učiteljem.
1 2 4 6	20	<ul style="list-style-type: none"> • Učencem razdelim učne liste [1]. • Hodim med učenci in pomagam, če ima kdo težave. 	<ul style="list-style-type: none"> • Samostojno rešujejo učni list • Če nastopi težava, učenec dvigne roko in se posvetuje z učiteljem.


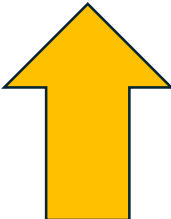


2. ŠOLSKA URA

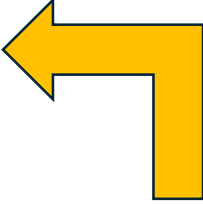
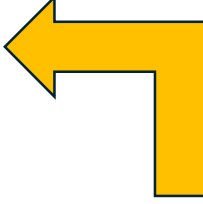
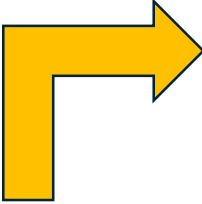
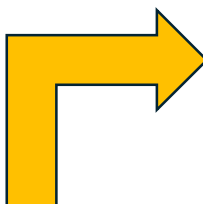
UČNI CILJI	ČAS [min]	DEJAVNOST UČITELJA	DEJAVNOST UČENCEV
5	5	<ul style="list-style-type: none"> • Pozdravim učence. • Učence pozovem naj prižgejo računalnike in odprejo igro »Teci, Marko«. • Na tablo projiciram igro »Teci, Marko«, da skupaj rešimo prva dva primera. Pri tem razložim kaj naredijo ukazi »korak naprej«, »obrat levo«, »obrat desno«... • Če učencem še ni jasno, naredimo skupaj še nekaj primerov. • Pustim jim, da samostojno igrajo igro »Teci, Marko«. 	<ul style="list-style-type: none"> • Učenci odzdravijo. • Prižgejo računalnike in odprejo igro »Teci, Marko«. • Skupaj z učiteljem na svojem računalniku rešijo prva dva primera. • Dajejo svoje predloge za sestavo poti. • Samostojno igrajo igro »Teci, Marko«.
1 5	10	<ul style="list-style-type: none"> • Učencem razložim ukaz in skupaj rešimo dva primera.  <ul style="list-style-type: none"> • Učencem znova pustim individualno igranje računalniške igre. 	<ul style="list-style-type: none"> •
1 2 4	20	<ul style="list-style-type: none"> • Učencem razdelim učne liste [2]. • Hodim med učenci in pomagam, če ima kdo težave. 	<ul style="list-style-type: none"> • Učenci samostojno rešujejo učni list. • Če nastopi težava, učenec dvigne roko in se posvetuje z učiteljem.

1	10	<ul style="list-style-type: none"> • Povem, naj učenci začno reševati predzadnjo in zadnjo nalogo na učnem listu [2], kjer napišejo svoj primer in ga nato podelijo s sošolci. • Hodim med učenci in pomagam, če ima kdo težave. 	<ul style="list-style-type: none"> • Samostojno rešijo nalogi. • Svoje rešitve podelijo s sošolci in narišejo pot tovornjaka po navodilih sošolca. • Če nastopi težava, učenec dvigne roko in se posvetuje z učiteljem.
---	----	--	--

Priloge k učni uri

1. Priloga: Kartice za ponazoritev lahkega primera na tablo

<p>PREMAKNI SE ZA 1 NAPREJ</p> <p>Move forwards</p> 	<p>PREMAKNI SE ZA 1 NAPREJ</p> <p>Move forwards</p> 
<p>PREMAKNI SE ZA 1 NAPREJ</p> <p>Move forwards</p> 	<p>PREMAKNI SE ZA 1 NAPREJ</p> <p>Move forwards</p> 

<p>PREMAKNI SE ZA 1 V LEVO</p> <p>Turn left</p> 	<p>PREMAKNI SE ZA 1 V LEVO</p> <p>Turn left</p> 
<p>PREMAKNI SE ZA 1 V DESNO</p> <p>Turn right</p> 	<p>PREMAKNI SE ZA 1 V DESNO</p> <p>Turn right</p> 

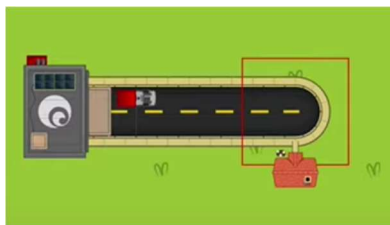
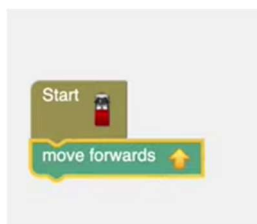
2. Priloga: Slovarček, ki ga bo dobil vsak učenec za pomoč pri reševanju nalog na učnem listu [1]

<p>ZAČETNA TOČKA</p> <p>Start</p>	<p>PREMAKNI SE ZA 1 NAPREJ</p> <p>Move forwards</p> 
<p>PREMAKNI SE ZA 1 V DESNO</p> <p>Turn right</p> 	<p>PREMAKNI SE ZA 1 V LEVO</p> <p>Turn left</p> 

3. Priloga: Učni list [1]

UČNI LIST RAPID ROUTER

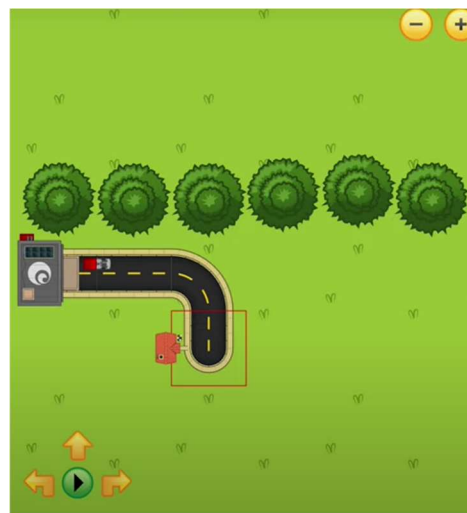
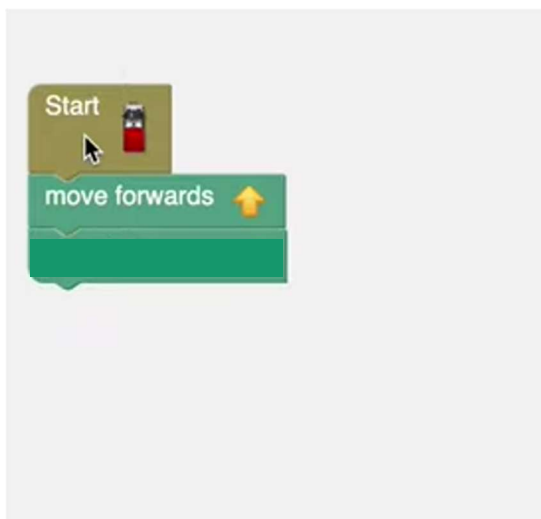
Pred tabo so podobne naloge kot si jih srečal v igri »Rapid router«. Zgled:



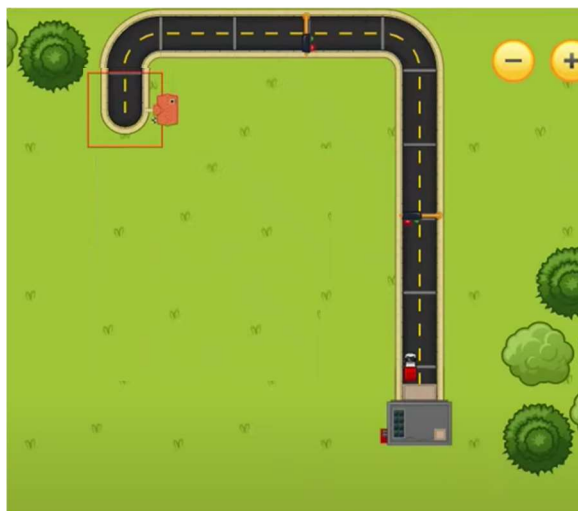
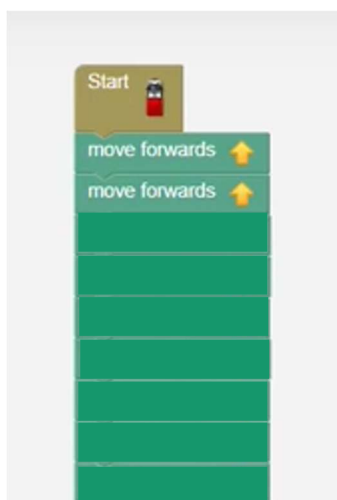
Preberi navodila in reši naslednje naloge.

1. Naloga: Dokončaj ukaze v delčkih. Lahko pišeš v slovenščini ali angleščini.

a)

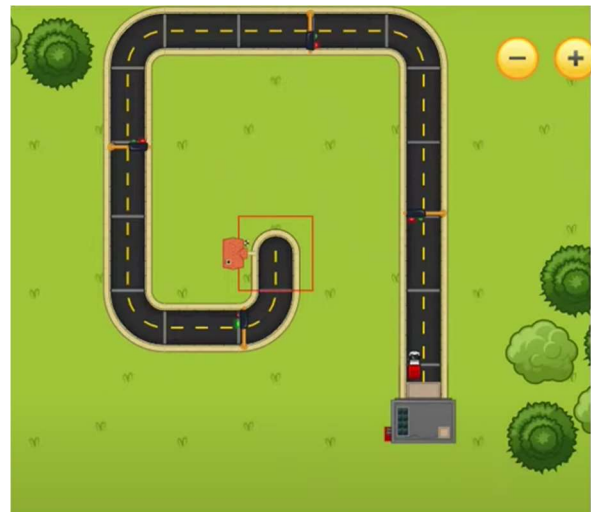
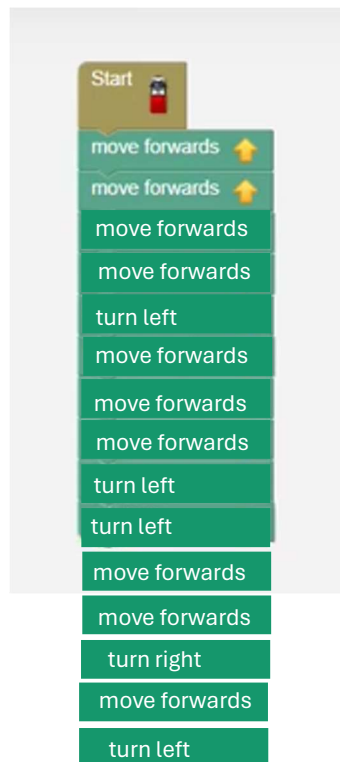


b)

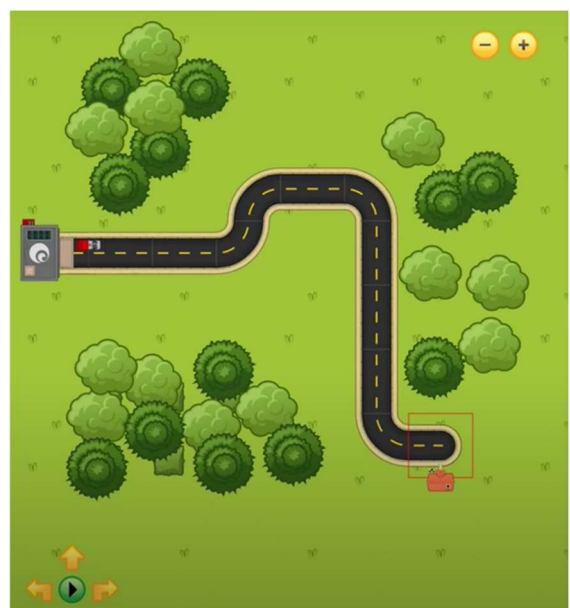
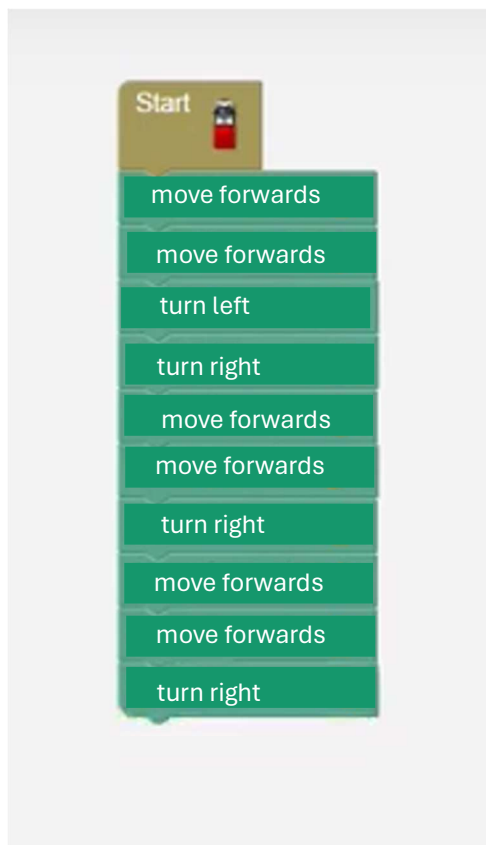


2. Naloga: Poišči napake in jih popravi.

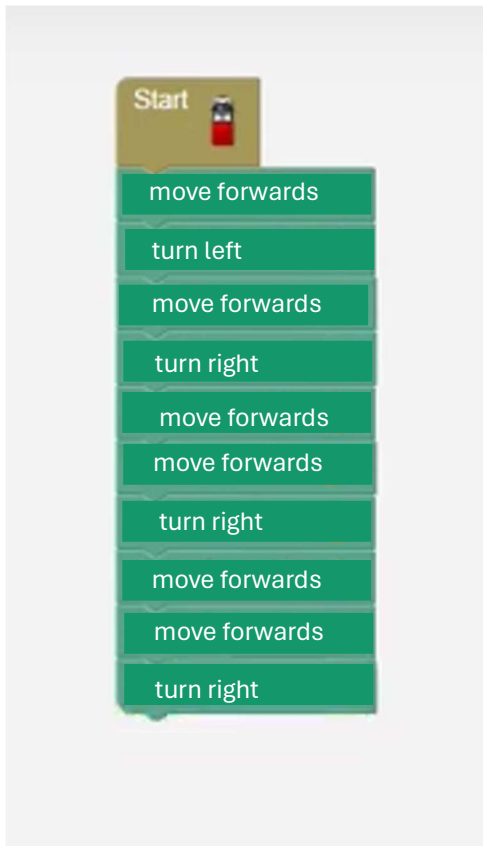
a)



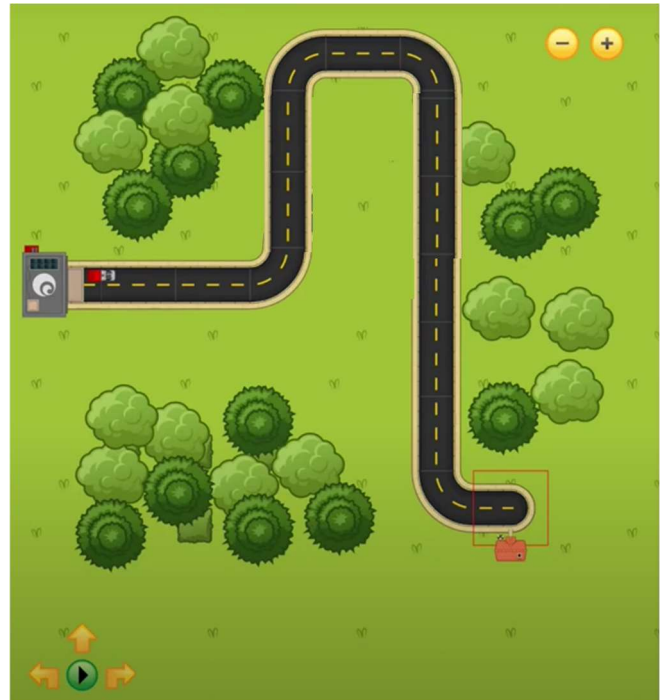
b)



3. Naloga: Prepoznaj za kakšen premik gre in ilustriraj pot tovornjaka.
a)



4. Naloga: Iz skice sklepaj kako se bo premikal tovornjak in opiši pot tovornjaka s pomočjo delčkov / ZAPIŠI UKAZ!



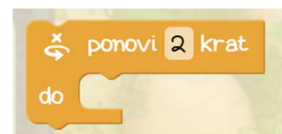
UČNI LIST TECI, MARKO

Spomni se prejšnje ure, ko smo obravnavali sestavljanje delčkov in na podoben način reši naslednje naloge.

Naloge so podobne kot pri igri »Teci, Marko«. Zgled:



Na voljo pa so ti ukazi:

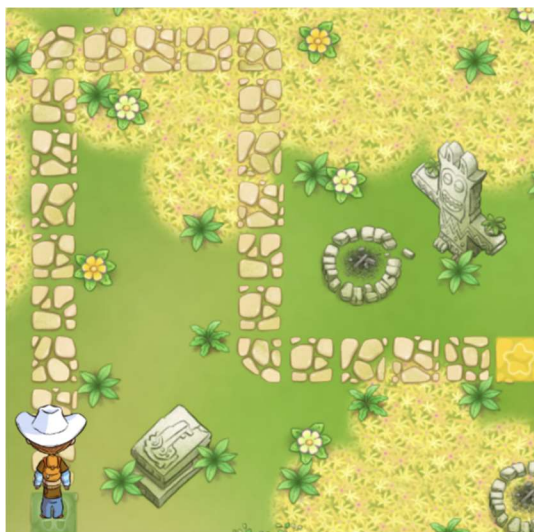



1. Naloga: S pomočjo delčkov opiši Markovo pot / ZAPIŠI UKAZ.

a)



b)



2. Naloga: Uporabi napisane delčke in jih razvrsti v pravilen vrstni red, da bodo tvorili pravilen ukaz. Marko mora priti na vsako polje s smrečico  le enkrat.

Zgled:

1.  korak naprej
2.  obrat levo
3.  obrat desno



Pravilen vrstni red delčkov: 1, 3, 1, 3, 1

a)



Pravilen vrstni red delčkov:

b)



Pravilen vrstni red delčkov:

- 3. Naloga: Sam sestavi svoj ukaz in po njem ilustriraj premikanje Marka. Ukaz mora vsebovati vsaj 10 delčkov.**

UKAZ:

SLIKA:

4. Naloga: Deli in primerjaj svoje dobljene rezultate pri 3. nalogi s sošolci.

PREIZKUSI se v sošolčevih primerih:

- **Prepiši ukaz, ki ga je sestavil/a sošolec/sošolka in samostojno ilustriraj pot Marka**
- **ALI preiši pot, ki jo je narisal/a sošolec/sošolka in samostojno napiši ukaz.**

a) UKAZ:

SLIKA:

b) UKAZ:

SLIKA: