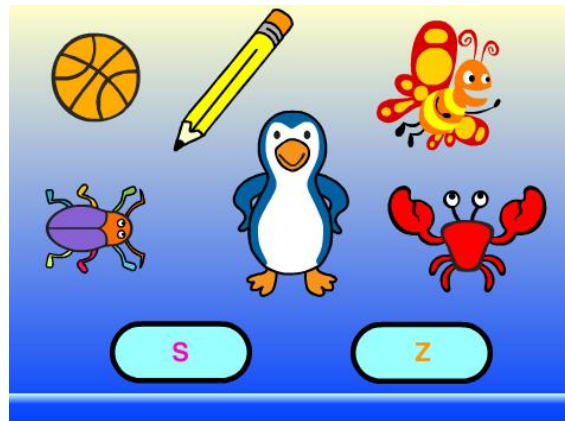


DIDAKTIČNI NAPOTKI

Igra – JE S ALI JE Z



NAVODILO:

Izdelaj igrico, v kateri preverjaš znanje o pravilni uporabi predlogov s ali z, s pomikanjem figur do posameznega predloga. Po določitvi posamezne figure pripadajočemu predlogu, se izpiše beseda pravilno oziroma napačno. Igra se konča, ko so vse figure postavljene k posameznemu predlogu.

NAMEN NALOGE:

Uporaba pogojnih stavkov, odzivanje na dogodke ter časovna usklajenost. Uporabljamo ukaze iz področja zaznavanja, premikanja, izgleda, dogodkov.

POTREBNO PREDZNAVANJE UČENCEV:

Urejanje ozadja in figur, premikanje figur, zaporedje ukazov, zanka. Nalogo je primerno izvesti, ko učenci usvojijo koncept dodajanja ozadij, figur, pomen pogojnih stavkov in ko želimo utrditi pomen časovne usklajenosti.

IZVEDBA:

Glavne točke igrice, ki jih moraš rešiti:

- ustvariti lastno novo ozadje, vstaviti zelene figure in jih postaviti na določene pozicije,
- posamezni figuri napisati program, v katerem jo s smernimi tipkami premikamo v zeleno smer,
- figuri napisati pogoj, ki določa ali je izbira predloga pravilna ali napačna,
- figuri določiti kdaj se lahko začne premikati,
- figuri določiti kdaj naj se skrije in kdaj naj se spet prikaže.

Pogojni stavki morajo biti v zanki. Sicer se izvedejo enkrat in figura ne bo več reagirala na smerne tipke.

Pazi na funkciji prikaži in skrij. Saj se morajo ob ponovnem zagonu igrice vse figure prikazati na začetnem mestu.