

Računalništvo - UBE

Učitelj: Franc Jakoš

Vrsta predmeta: enoletni

Razred: 7.

Pouk računalništva mora učencem zagotoviti dostop do znanja, ki jim omogoča, da postanejo ustvarjalci in oblikovalci tehnologije, in ne le njeni uporabniki (UNESCO, 2013).

Temeljne vsebine računalništva in informatike: računalniški sistemi, podatki in analiza, algoritmi in programiranje, omrežja in internet, učinki računalništva in informatike.

Opis:

- Osnovno oblikovanje znakov, odstavkov, besedila, itd.
- Zahtevnejše oblikovanje: delo z odseki, tabelami, slikami, tabulatorji, seznamami, itd.
- Osnovno oblikovanje slik v risarskih programih (rastrska grafika).
- Uvod v programiranje (algoritmi, risanje diagramov, igranje izobraževalnih iger).
- Programiranje z delčki Blockly - MIT App Inventor 2 (spoznavanje temeljnih konceptov programiranja: zanka, pogojnik, podprogram, spremenljivka, aritmetični, logični in relacijski operatorji).
- Programiranje z delčki - Minecraft Education edition.



Slika 1: Agent ustvari tunel skozi ledeno goro.



```

initialize global zadetki to make a list 0
1
2
3
4
5
6
7

initialize global najvisjeSt to 0

when Button1 .Click
do
set global najvisjeSt to pick a random item list get global zadetki
set Label1 .Text to get global najvisjeSt
if get global najvisjeSt = 7
then set Label2 .Text to "Čestitam, to je najvišje število."
else set Label2 .Text to "Žal, to ni najvišje število."

```

Slika 2: Simulacija kolesa sreče



```

initialize global kolosrece to make a list 1
2
3
4
7
16
123
200013

initialize global st1 to 0
initialize global st2 to 0
initialize global st3 to 0

when Button1 .Click
do
set global st1 to pick a random item list get global kolosrece
set global st2 to pick a random item list get global kolosrece
set global st3 to pick a random item list get global kolosrece
set Label1 .Text to get global st1
set Label2 .Text to get global st2
set Label3 .Text to get global st3
if get global st1 = get global st2 = get global st3
then set Label4 .Text to "Zmagal si pobič."
else set Label4 .Text to "Nisi zmagal pobič."

```

Slika 3: Simulacija igralne mašine