

22. državno računalniško tekmovanje »Z računalniki skozi okna«
(za šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom)

ŠOLSKO TEKMOVANJE – NALOGE – QR KODE

1



2



3



4



5



6



7



8



22. državno računalniško tekmovanje »Z računalniki skozi okna«

(za šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom)

ŠOLSKO TEKMOVANJE TOČKOVNIK

NALOGA	TOČKE	34	OPOMBE
2. QR KODA - NASLOVNICA			
Naslov »SE ZNAŠ IGRATI RISTANC?«	1		
Velike tiskane črke	1		
Krepko	1		
Okvir okoli naslova	1		
Podnaslov: »Igre na prostem«	1		
Male tiskane črke	1		
Podčrtano	1		
Druga barva kot naslov	1		
Koda tekmovalca pod naslovom in podnaslovom	1		
3. QR KODA – RISTANC (INTERNET + FOTOGRAFIJA)			
Podnaslov »RISTANC« na drugi strani/diapozitivu ...	1		
Kopirana razlaga pojma ristanc iz Frana/Frančka (pod razlago 1) otroška igra, pri kateri se v igralna polja na tleh po določenem zaporedju meče kamenček in izmenično skače po eni ali obeh nogah.	1		
Vstavljena fotografija otroka/osebe pri igri ristanc	1		
Naslov spletnega mesta fotografije (VIR)	1		
4. QR KODA – PRAVILA IGRE (SPLETNO MESTO)			
Podnaslov: »PRAVILA IGRE RISTANC« na tretji strani/diapozitivu ...	1		
Kopirano besedilo (vsaj trije odstavki) o pravilih igre (potrebščine, število, starost igralcev, pravila igranja, kako narediš napako, težja igra, lažja igra)	1		
5. QR KODA – IGRALNO POLJE (SLIKA + LASTNA RISBA)			
Podnaslov IGRALNO POLJE na četrti strani/diapozitivu/ ...	1		
Kopirano besedilo Na tla narišemo kvadrate v obliki letala (najprej dva enojna, en dvojni, en enojni, en dvojni in na vrhu še eno polje v obliki polkroga) in vanje napišemo številke od ena do devet. Poiščemo si kamenček, ali manjšo tršo igračo.	1		
Vstavljena fotografija igralnega polja (s spletnega mesta)	1		
Vstavljena fotografija (s spletnega mesta) pod besedilom	1		
Naslov spletnega mesta fotografije (VIR)	1		
Vstavljena risba igralnega polja, narejena s poljubnim programom	1		
Risba igralnega polja vsatvljena zraven fotografije (s spletnega mesta)	1		
6. QR KODA – PRIREDBE (LASTNA FOTOGRAFIJA)			
Podnaslov PRIREDBE IGRE na peti strani/diapozitivu ...	1		
Vstavljena lastna fotografija igralnega polja z narisanimi stopinjami/odtisi čevljev (kot opisuje spletno mesto)	1		

7. QR KODA – OBLIKOVANJE			
Vsi podnaslovi - velike tiskane črke	1		
Vsi podnaslovi- enaka velikost pisave	1		
Vsi podnaslovi - enaka barva	1		
Spremenjeno ozadje naslovnice ali celega dokumenta	1		
Vse kopirano besedilo - enaka velikost pisave	1		
Vse kopirano besedilo - enaka pisava	1		
Vse kopirano besedilo - enaka barva	1		
Fotografije ne prekrivajo besedila ali drugih fotografij	1		
Estetika izdelka: ustrezno izbrane fotografije	1		
8. QR KODA – SHRANJEVANJE IN POŠILJANJE DOKUMENTA			
Shranjen dokument na računalniku: <i>Solsko tekmovanje NIS_AB1234</i>	1		
SKUPAJ DOSEŽENIH TOČK:	/34		
Ocenjevalka/ocenjevalec:	Podpis:		

PRIMER REŠENE NALOGE

22. državno računalniško tekmovanje »Z računalniki skozi okna« (za šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom)

NALOGE ZA ŠOLSKO TEKMOVANJE – vsebina QR kod

1. QR koda – NAPOVED TEME
 - Preden začneš z delom si v mislih oblikuj dokument in nato izberi primeren program, s katerim boš oblikoval predstavitev.
 - Dokument bo predstavljal razvoj igre RISTANC
 - Naslov besedila je SE ZNAŠ IGRATI RISTANC?
 - V besedilu moraš na koncu imeti **naslovnico** in **dodatne 4 strani**/diapozitive/polja s podnaslovi: RISTANC, PRAVILA IGRE, IGRALNO POLJE in PRIREDBE IGRE.
2. QR koda – NASLOVNICA
 - V predstavitvi oblikuj naslovno stran (naslovnico, prva stran).
 - Napiši **naslov** SE ZNAŠ IGRATI RISTANC?
 - Napiši **podnaslov** IGRE NA PROSTEM
 - Naslov poudari tako, da uporabiš:
 - velike tiskane črke
 - krepko pisavo
 - okvir okoli naslova
 - Podnaslov poudari tako, da uporabiš:
 - male tiskane črke,
 - podčrtano pisavo,
 - drugo barvo pisave kot v naslovu.
 - Pod naslovom in podnaslovom zapiši svojo kodo ki ti jo je določil mentor (začetnici tvojega imena in štirimestna številka).
3. QR koda – RISTANC (INTERNET + FOTOGRAFIJA)
 - V dokument (druga stran) napiši podnaslov RISTANC.
 - V spletnem slovarju slovenskega knjižnega jezika Fran ali Franček poišči pomen besede »ristanc«.
 - Razlago pod številko 1 prekopiraj v dokument.
 - Pojdi na internetno omrežje in poišči
 - sliko ali fotografijo otrok/oseb pri igri ristanc
 - Sliko kopiraj v svoj dokument, pod besedilo.
 - Pod fotografijo shrani tudi naslov spletnega mesta, s katerega si prenesel fotografijo.

4. QR koda – PRAVILA IGRE (SPLETNO MESTO)

- V dokument (tretja stran) napiši podnaslov PRAVILA IGRE RISTANC.
- Na spletni povezavi <https://www.civcav.si/ristanc-igre-na-prostem/> poišči zapis o pravilih igre.
- Izberi najmanj tri odstavke in jih kopiraj pod podnaslov.

5. QR koda – IGRALNO POLJE (SLIKA + LASTNA RISBA)

- V dokument (četrta stran) napiši podnaslov IGRALNO POLJE.
- Na spletni povezavi <https://ucilnice.arnes.si/mod/book/view.php?id=1039204> poišči zapis o igralnem polju (priprava) in ga kopiraj pod naslov.
- Na spletu poišči sliko ali fotografijo igralnega polja za ristanc.
- Fotografijo vstavi v dokument pod besedilo.
- Pod fotografijo shrani tudi naslov spletnega mesta, s katerega si prenesel fotografijo.
- Bodi umetnik in nariši sliko, ki bo predstavljala polje za ristanc. Sliko lahko narišeš v katerem koli programu.
- Tvojo risbo vstavi v dokument zraven fotografije z izbranega spletnega mesta.

6. QR koda – PRIREDBE (LASTNA FOTOGRAFIJA)

- V dokument (peta stran) napiši podnaslov PRIREDBE IGRE.
- Na spletni povezavi <https://www.zdravko-lidl.si/ristanc/> poišči in preberi zapis o drugačnem igralnem polju za ristanc.
- Na list papirja nariši primer igralnega polja, kot je opisan na spletni strani.
- S pomočjo tablice ali telefona fotografiraj svojo risbo.
- Fotografijo vstavi v dokument pod podnaslov.

7. QR koda – OBLIKOVANJE DOKUMENTA

- Sedaj imaš v besedilu vse potrebne elemente.
- Vsi štirje podnaslovi morajo biti enakega tipa – velike tiskane črke, enaka velikost črk in barva pisave.
- Vse kopirano besedilo mora biti enakega tipa – enaka velikost črk, enaka pisava in enaka barva pisave.
- Spremeni ozadje naslovnice ali celega dokumenta.
- Slike/fotografije ne smejo nikjer prekrivati besedila ali drugih slik.

8. QR koda - SHRANJEVANJE IN POŠILJANJE DOKUMENTA

- Na svoj računalnik dokument shrani kot: solsko_tekmovanje NIS_koda tekmovalca
Primer: solsko tekmovanje NIS_AB1234
- Dokument pošlji na elektronski naslov svojega mentorja/mentorice.

SE ZNAŠ IGRATI RISTANC?

Igre na prostem

AB 1234

RISTANC

otroška igra, pri kateri se v igralna polja na tleh po določenem zaporedju meče kamenček in izmenično skače po eni ali obeh nogah.



<https://www.tomassport2.si/infoportal/kategorija/ostali-sporti/igre-na-prostem-ki-smo-se-jih-vcasih-igrali.html>

PRAVILA IGRE


Preproste potrebščine:

- kreda
- ploščat kamenček

Število in starost igralcev:

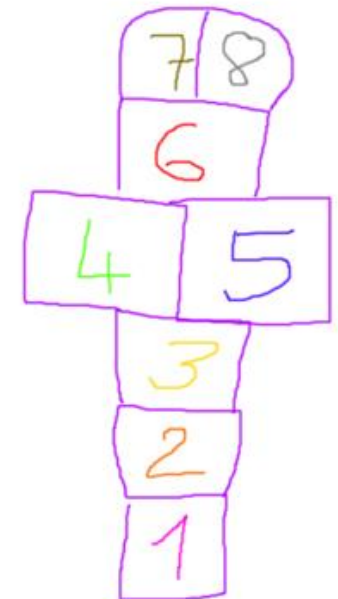
Ristanc se najlepše igra pri manjših skupinah, od dveh do štirih otrok. Igrajo se ga lahko tudi mlajši otroci, saj v igri mečeš kamenček in skačeš po eni ali dveh nogah – za najmlajše se lahko igra prilagodi in se skače samo po obeh nogah.

Pravila igranja ristanca:

S kredo narišemo poligon in polja označimo s številkami, običajno od 1 do 10, lahko pa narišete poljubno število polj, na vrhu lahko narišete nebesa. Po enojnih poljih skačemo z eno nogo, pri dvojnih z obema , na koncu so nebesa, kjer se v zraku obrnemo in pristanemo na nebesih pripravljeni za pot nazaj. V nebesih lahko tudi počivamo, če postavimo taka pravila.

IGRALNO POLJE

Na tla narišemo kvadrate v obliki letala (najprej dva enojna, en dvojni, en enojni, en dvojni in na vrhu še eno polje v obliki polkroga) in vanje napišemo številke od ena do devet. Poiščemo si kamenček, ali manjšo tršo igračo.



<https://www.mamalama.si/igrive-minutke-ristanc/>

PRIREDBE IGRE

