

VPIS IN DELO NA PORTALU CODE

V prvem ocenjevalnem obdobju smo v šoli programirali s pomočjo portala Code. Zaradi lažje organizacije dela in ker portal že poznate, boste z njim tudi nadaljevali. Staršem sem poslala podatke o vaših geslih za dostop (nekateri se jih pa mogoče še spomnite). Da osvežimo postopek prijave, spodaj posredujem navodilo za prijavo. Natančno sledite navodilom, da boste uspešno prišli do prijavnega okna. Naprej v dokumentu imate tudi navodilo, kaj morate narediti.

1. Odpri povezavo na stran za vpis v Code: <https://studio.code.org/join>

Join a section on Code.org

Please enter the 6 letter code your teacher shared with you (example: "ABCDEF") to join their section.

2. V okenček *Koda razdelka* vpišeš kodo **GKSCQF** in klikneš *Join*.

Join a section on Code.org

Please enter the 6 letter code your teacher shared with you (example: "ABCDEF") to join their section.

Join a section on Code.org

Please enter the 6 letter code your teacher shared with you (example: "ABCDEF") to join their section.

3. V oknu razreda izbereš svoje ime in nato vpišeš **skrivno besedo**, katero sem staršem posredovala preko eAsistenta in kliknite *Prijava*.

Dobrodošli v NRA_4_5 (2)

Izberite svoje ime*

Cimperman Gostej D Gostej L Gradišar Hočevar Hren Križman Lenič Levstek Meglen Mehlin Peterlin La Peterlin Lu
Praznik Purkart Sarhatlič Stermecki Talič Virant Zakrajšek E Zakrajšek T Škantelj

* Learn more about why you're not seeing your full name [here](#).

Dobrodošli v NRA_4_5 (2)

Izberite svoje ime*

Cimperman Gostej D Gostej L Gradišar Hočevar Hren Križman Lenič Levstek Meglen Mehlin Peterlin La Peterlin Lu
Praznik Purkart Sarhatlič Stermecki Talič Virant Zakrajšek E Zakrajšek T Škantelj

* Learn more about why you're not seeing your full name [here](#).

Prijava

Sedaj vnesite skrivne besede

4. Če jezik ni nastavljen na slovenščino si to uredite. Prestavite se na dno strani. V desnem delu imate na spustnem seznamu možnost izbire jezika (poiščite slovenščino) in jo kliknite.

Izjava o zasebnosti | Pomagajte nam prevesti v vaš jezik | Help and support | Pravila

Slovenščina

Inženirji iz podjetij Google, Microsoft, Facebook in Twitter so nam pomagali ustvariti to gradivo. Minecraft™ © 2020 Microsoft. All Rights Reserved. Star Wars™ © 2020 Disney and Lucasfilm. All Rights Reserved. Frozen™ © 2020 Disney. All Rights Reserved. Ice Age™ © 2020 20th Century Fox. All Rights Reserved. Angry Birds™ © 2009-2020 Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved. Plants vs. Zombies™ © 2020 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. The Amazing World of Gumball is trademark and © 2020 Cartoon Network. Dodatek s strani Amazon Web Services

5. Ker ste nekateri **Tečaj 2** mogoče že zaključili sem odprla tudi **Tečaj 3**.

Ta tečaj začnete delati tisti, ki ste **celotni Tečaj 2 končali**.

Tečaj 3

Tečaj 3 je namenjen učencem, ki so končali Tečaj 2. Učenci se bodo poglobili v programerske teme, predstavljene v prejšnjih tečajih, tako da bodo ustvarjali prilagodljive rešitve za bolj kompleksne probleme. Ob koncu tega tečaja bodo učenci ustvarili interaktivne zgodbe in igre, ki jih bodo lahko delili s komerkoli. Priporočljivo za učence 4. in 5. razreda osnovne šole.



Poskusite zdaj

Pomoč

Assigned



Lesson Name	Napredek
1. Računalniško razmišljanje	Dejavnost brez prijave 1 2
2. Labirint	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

6. Preverite, če so vam v **Tečaju 2** ostale še kakšne naloge. Kliknite *Moja nadzorna plošča*.



Tečaj 3

Tečaj 3 je namenjen učencem, ki so končali Tečaj 2. Učenci se bodo poglobili v programerske teme, predstavljene v prejšnjih tečajih, tako da bodo ustvarjali prilagodljive rešitve za bolj kompleksne probleme. Ob koncu tega tečaja bodo učenci ustvarili interaktivne zgodbe in igre, ki jih bodo lahko delili s komerkoli. Priporočljivo za učence 4. in 5. razreda osnovne šole.



Poskusite zdaj Pomoč **Assigned**

Lesson Name	Napredek
-------------	----------

7. Videli boste, da imate aktivna dva tečaja. Pri **Tečaju 2** kliknite *Ogled predmeta*.

My Courses

Tečaj 3

You are currently working on Stopnja 2: Labirint.

Continue lesson to jump to where you left off or view the whole course to see an overview of your progress.

Ogled predmeta Continue lesson

Tečaj 2

Z učenci, ki že znajo brati, začnite pri 2. tečaju.

Ogled predmeta >

8. Dobili boste prikaz vašega dela (to smo delali v šoli, ko ste programirali v parih ali sami). Kjer so številke nalog še **bele pomeni, da naloga še ni narejena**. To so naloge, ki jih morate rešiti za dokončanje **Tečaja 2**.

Lesson Name	Napredek
1. Obarvajmo kvadratke	Dejavnost brez prijave 1 2
2. Življenjski algoritmi: Papirnat...	Dejavnost brez prijave 1 2
3. Labirint: zaporedje	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
4. Umetnik: Zaporedje	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
5. Getting Loopy	Dejavnost brez prijave 1
6. Labirint: Zanke	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
7. Umetnik: Zanke	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
8. Čebelica: Zanke	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
9. Relejsko programiranje	Dejavnost brez prijave 1 2
10. Čebelica: Razhroščevanje	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
11. Umetnik: Razhroščevanje	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
12. Pogoji	Dejavnost brez prijave 1
13. Čebelica: Pogoji	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
14. Binary Bracelets	Dejavnost brez prijave 1
15. Veliki dogodek	Dejavnost brez prijave 1
16. Flappy	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
17. Play Lab: ustvari zgodbo	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
18. Your Digital Footprint	Dejavnost brez prijave 1
19. Umetnik: Ugnezdene zanke	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

9. Ko se boste ponovno vpisali, vam bo računalnik vedno ponudil **Tečaj 3**. Zato morate najprej ponoviti te korake, da **zopet odprete Tečaj 2**. Ko boste zaključili **Tečaj 2** se lotite nalog iz **Tečaja 3**.

Če imate pri reševanju težave, potrebujete pomoč, mi pišite na e-naslov nika.petelin@sola.velike-lasce.si. Tako vam bo nadaljnje reševanje lažje, saj se naloge druga na drugo navezujejo.