

KARTICE ZA

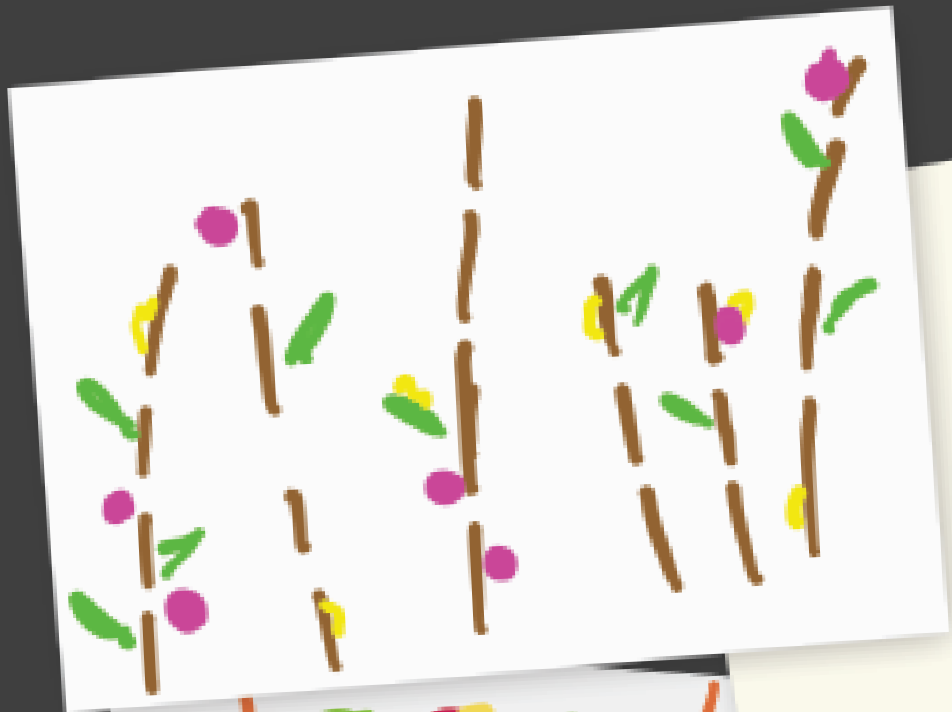
USTVARJALNO RISANJE

Osnovana na algoritmičnem
mišljenju

PRENESI









ZAPOREDJE

Vse karte se igrajo v skladu z vrstnim redom, v katerem so prikazane v premešanem kompletu.

Vsaka kartica predstavlja bodisi **preprosto navodilo** (risanje predmeta), **ponovitev** ali **pogoj**.

PONOVITVE

Sive kartice določijo zaporedje, ki mora biti ponovljeno v določenem številu ponovitev.

POGOJI

Sive kartice, ki določajo, kaj storiti glede na nekaj, kar je treba preveriti.

ZAPOREDJE

PREPROSTIH NAVODIL

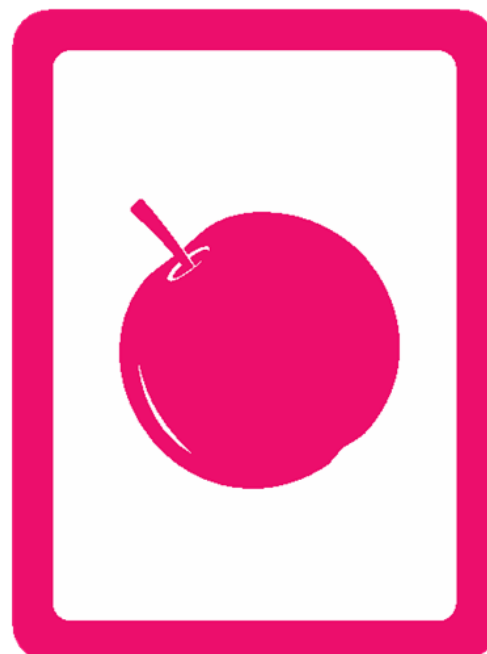
Narišite predmet, kot je
prikazan na kartici.



“Nariši vejico”



“Nariši list”

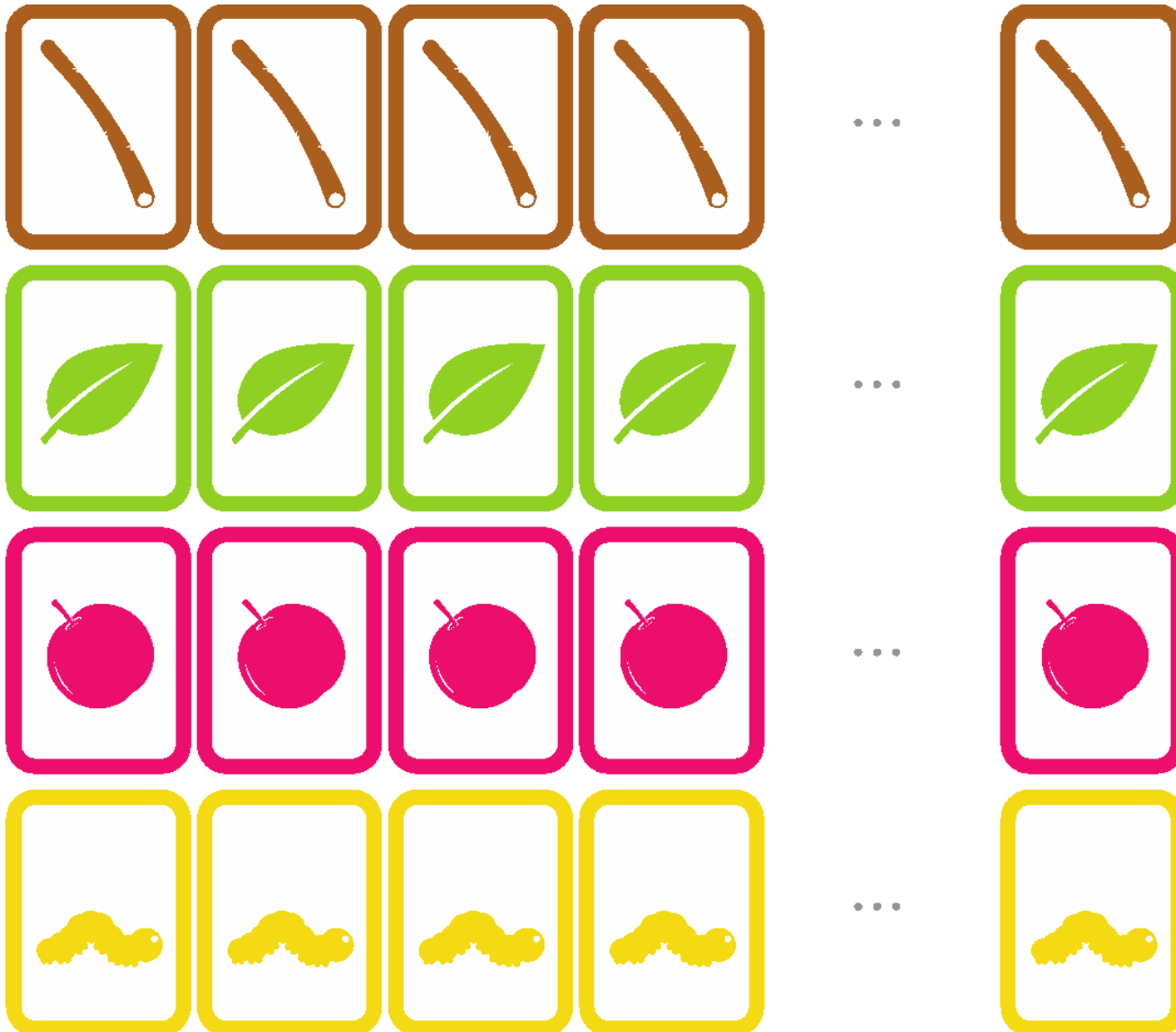


“Nariši sadje”

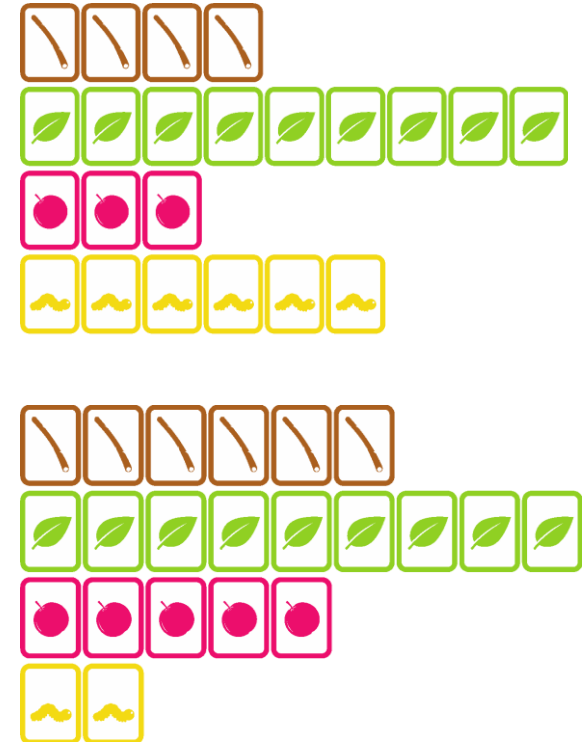


“Nariši gosenico”

*Pravila, ki niso izrecno zapisana, lahko določijo igralci v vsaki igri, bodisi z dotikom ali dogovorom – nove predmete je morda treba ali pa ne bo treba povezati med seboj; velikosti, oblike in celo barve se lahko razlikujejo itd.



Komplet kartic vključuje enako število kart vsakega predmeta, vendar se lahko udeleženci odločijo za igro z drugimi razdelitvami.



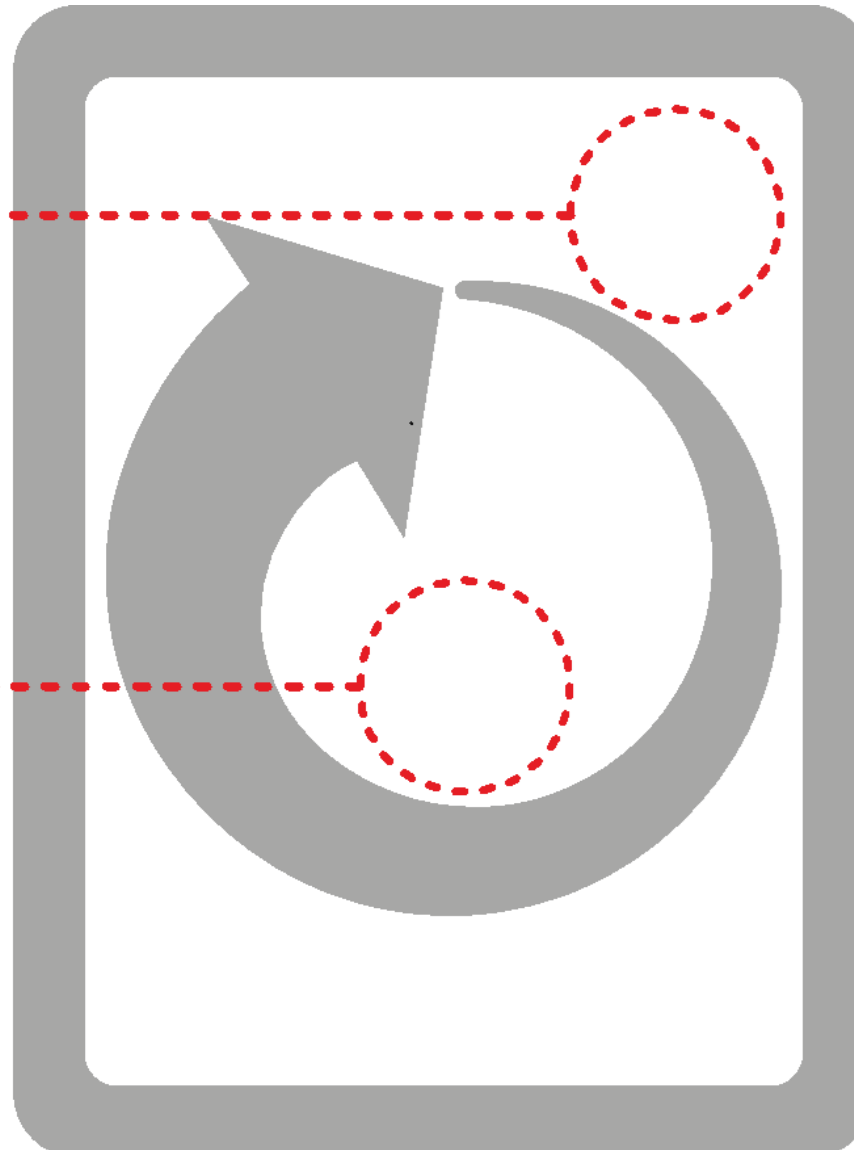
PONOVITVE

Narišite zaporedje predmetov
tolikokrat, kot je navedeno.

Kolikokrat ponovimo



Zaporedje, ki mora biti ponovljeno

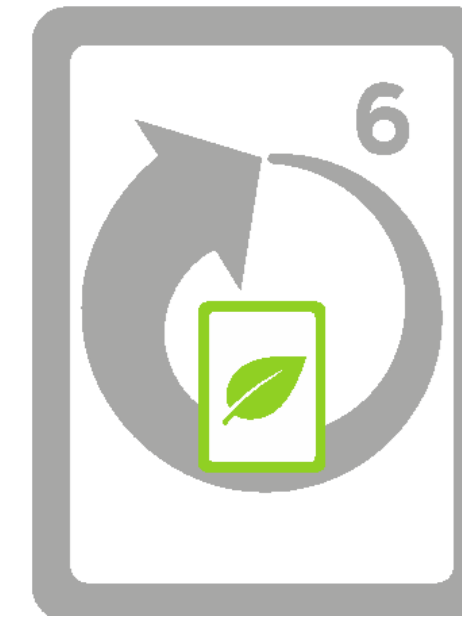
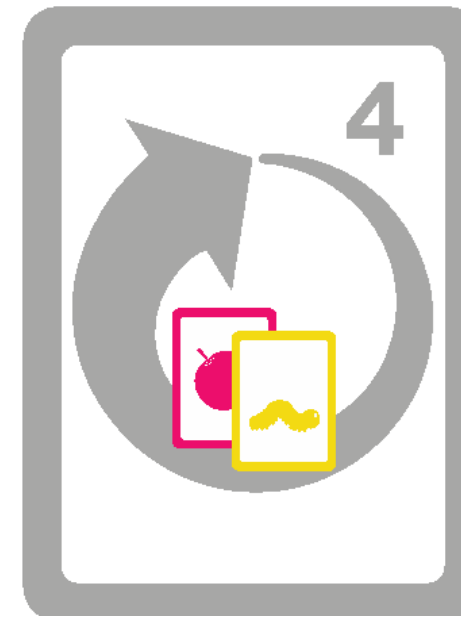
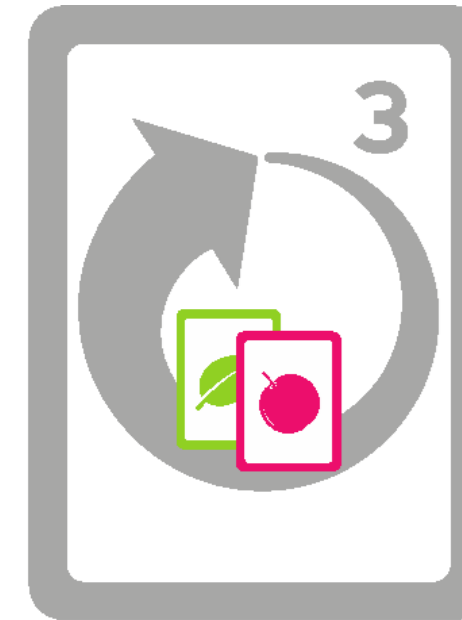
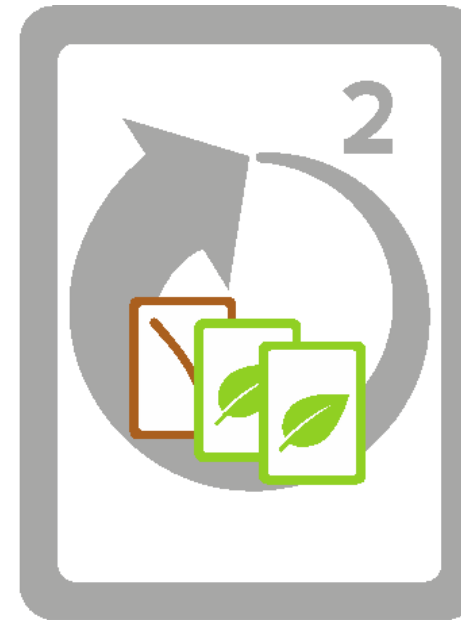


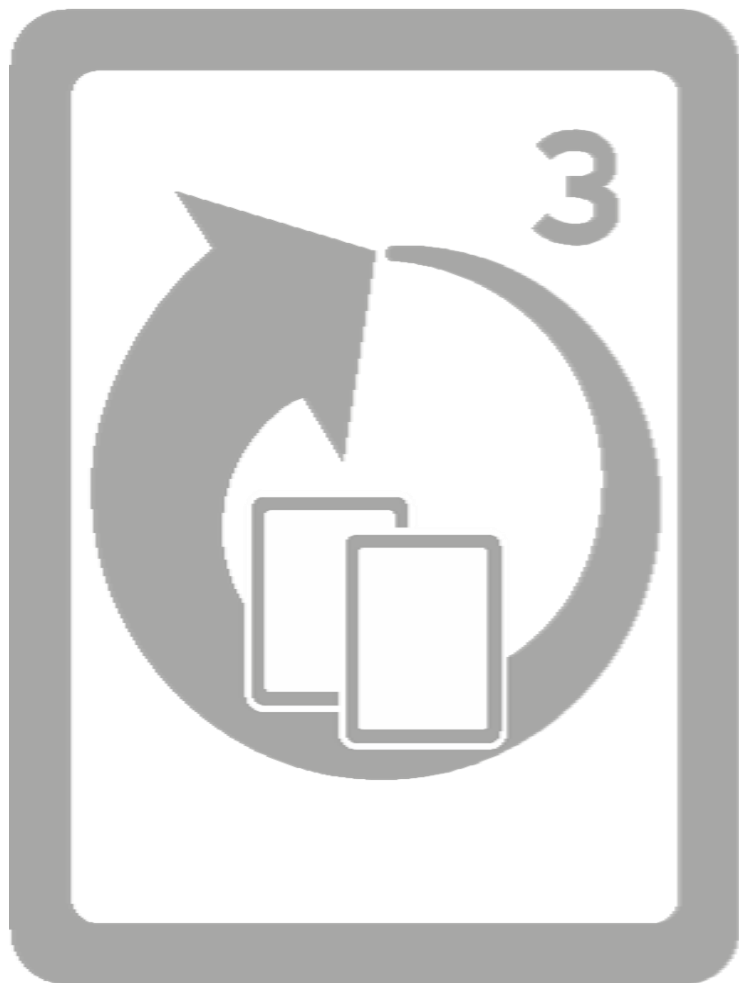


“Nariši vejico in dva lista štirikrat”

Igralci lahko določijo, kdo bo potegnil vsak predmet: a) igralec, ki je dobil karto, izvleče vse predmete; ali b) vsak igralec nariše niz predmetov, ki jih je treba ponoviti, dokler se ne izpolni število ponovitev; ali c) vsak igralec potegne en predmet, dokler niso izvlečeni vsi predmeti.

Ostali primeri:



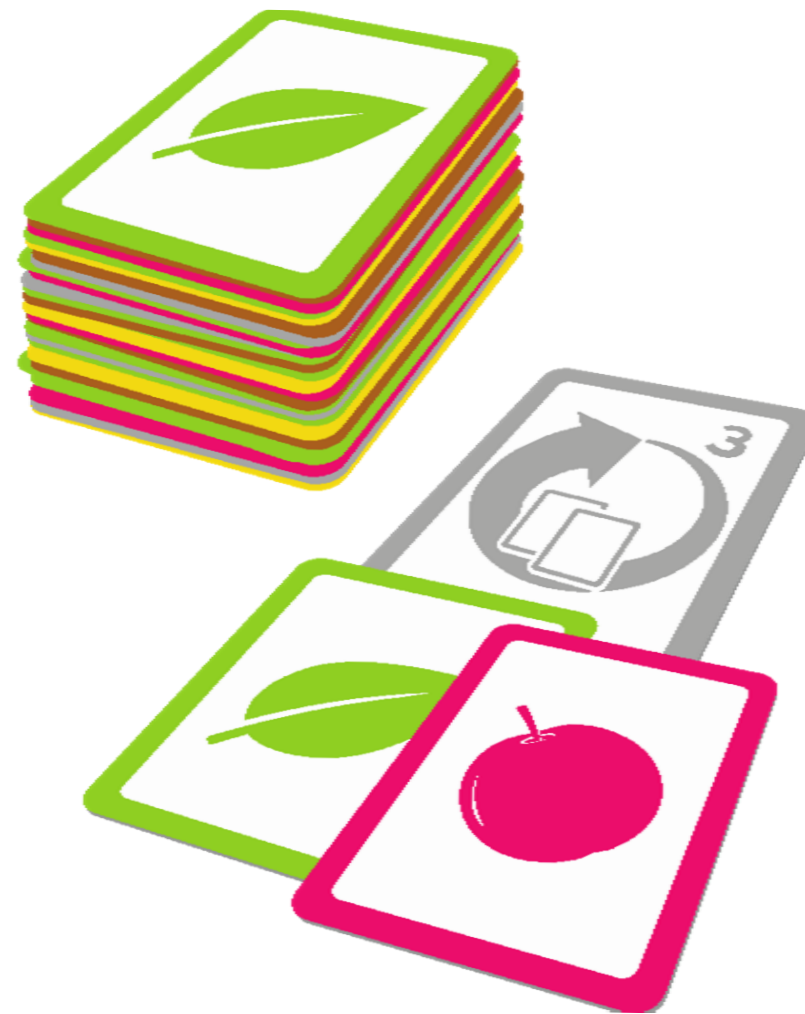


Napredna kartica

(odstranite, če ni prijemno)

Iz kupa vzemite toliko kart, kot je prikazano, tako da postanejo zaporedje, ki ga je potrebno ponoviti.

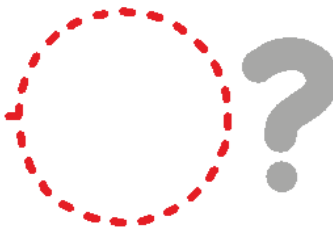
“Iz kupa kart vzemite dve karti. Narišite to zaporedje trikrat.”



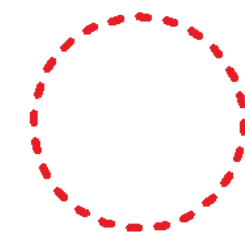
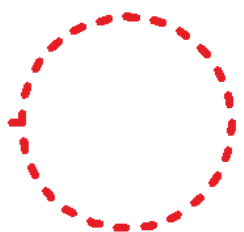
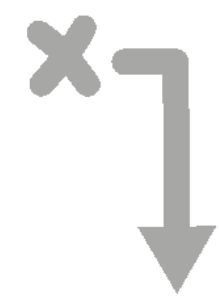
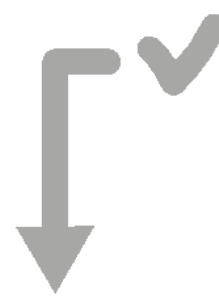
POGOJI

Glede na to, ali je nekaj res, naredite eno ali drugo stvar.

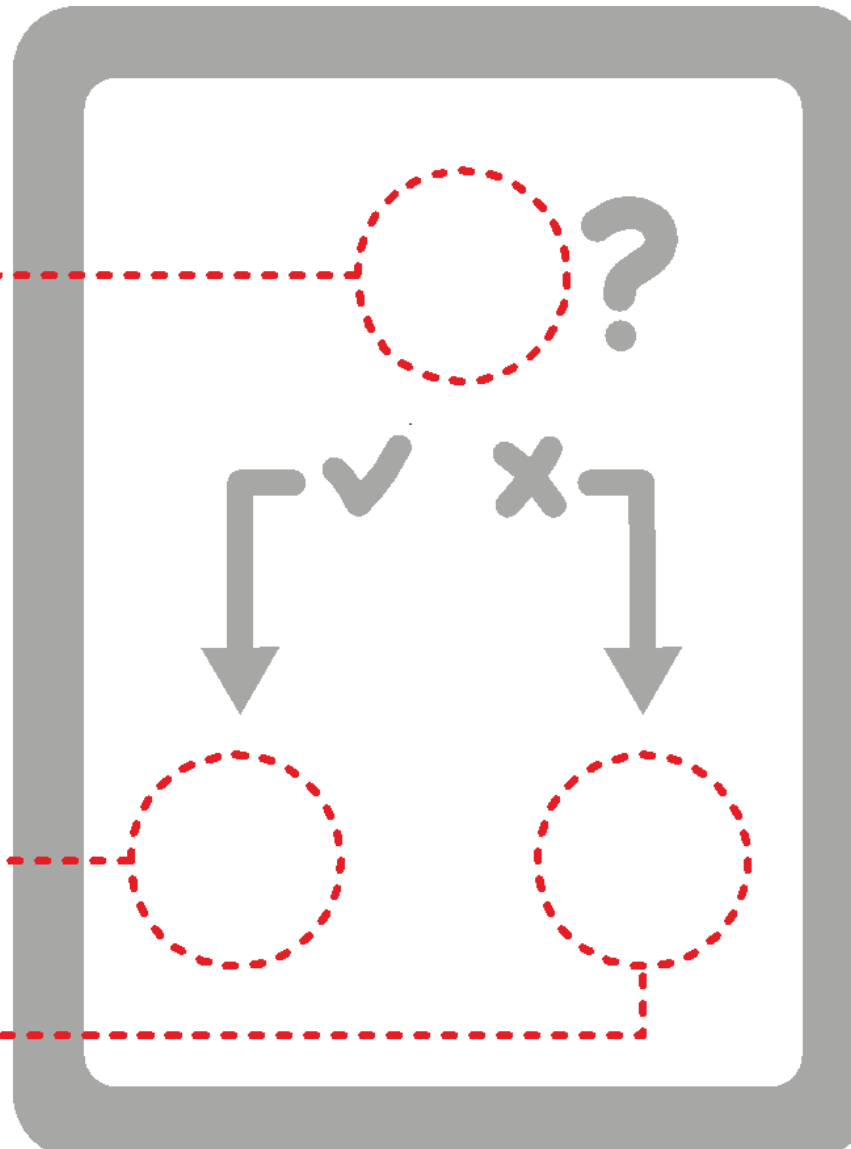
Pogoj, ki ga je treba preveriti

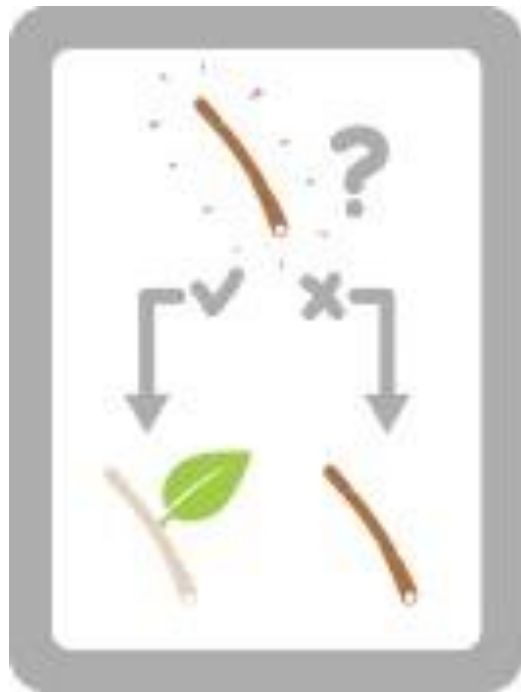


Kaj storiti, če je pogoj resničen

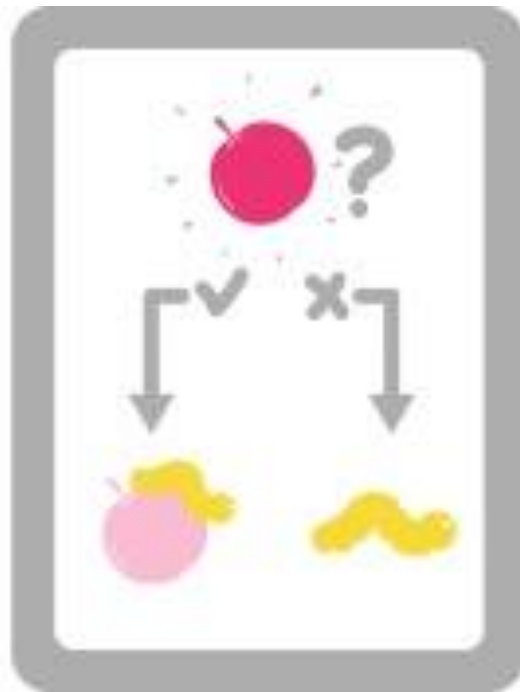


Kaj storiti drugače

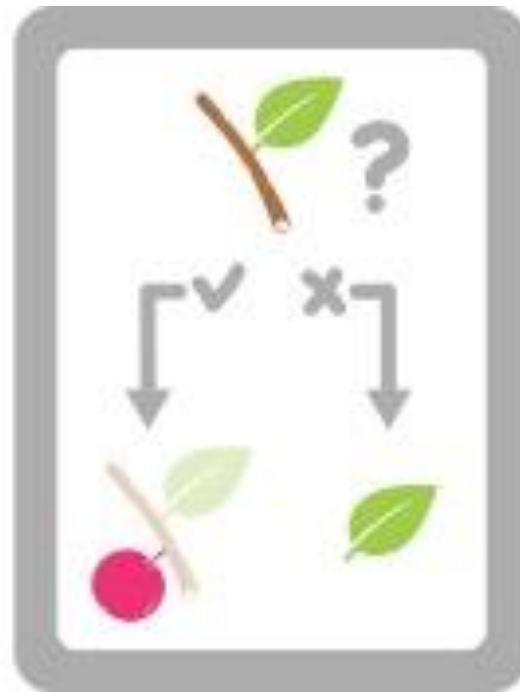




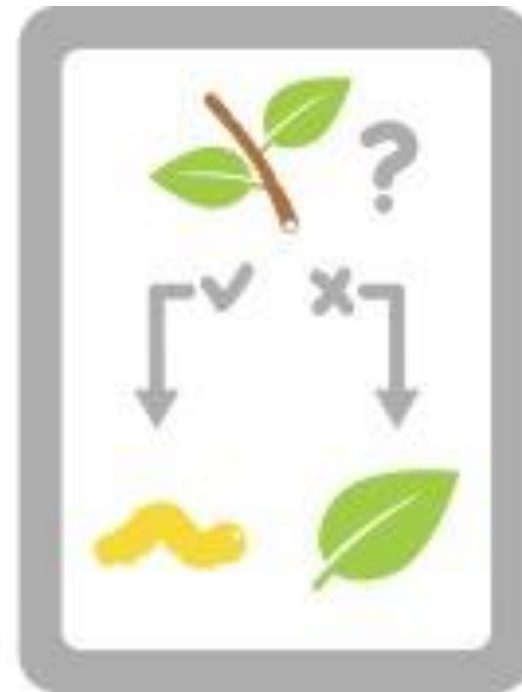
“Če je kakšna prazna vejica, narišite nanjo list. Sicer pa nariši novo vejico.”



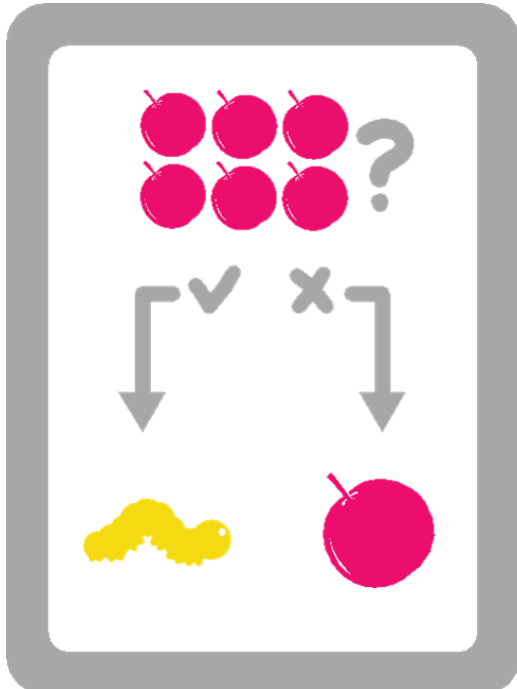
“Če je nezaseden sadež, narišite nanj gosenico. Sicer pa narišite gosenico, kamor želite.”



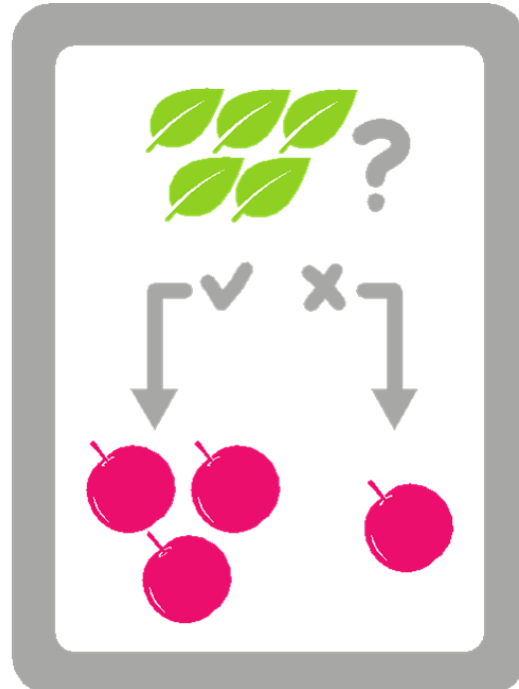
“Če je vejica z listom, narišite nanjo sadež. Sicer pa narišite list, kamor želite.”



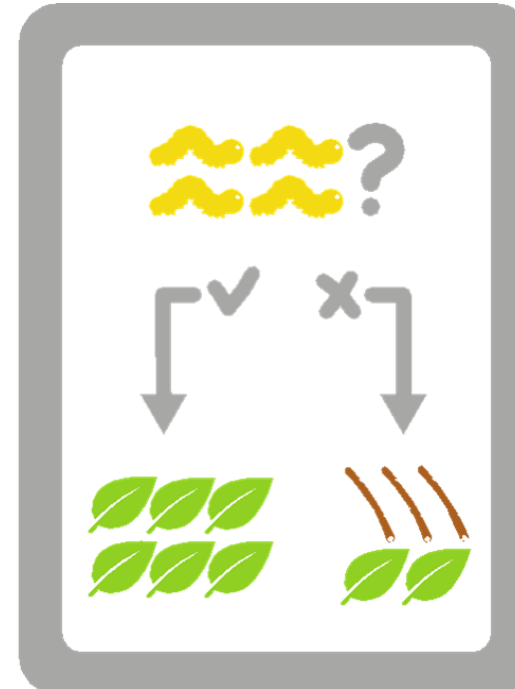
“Če je vejica z dvema listoma, nekje narišite gosenico. Sicer pa nariši list.”



“Če je plodov vsaj šest*, narišite gosenico. Sicer pa nariši nov sadež..”



“Če je vsaj pet listov*, narišite tri plodove. Sicer pa nariši samo enega..”

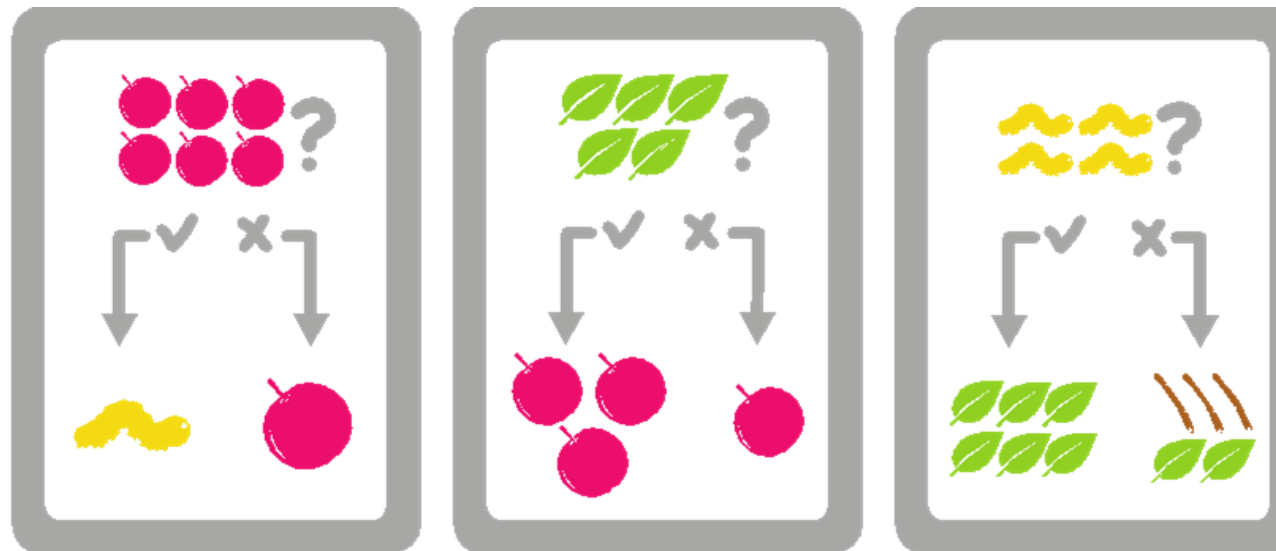


“Če so vsaj štiri gosenice*, narišite šest listov. Sicer pa nariši tri vejice in dva lista.”

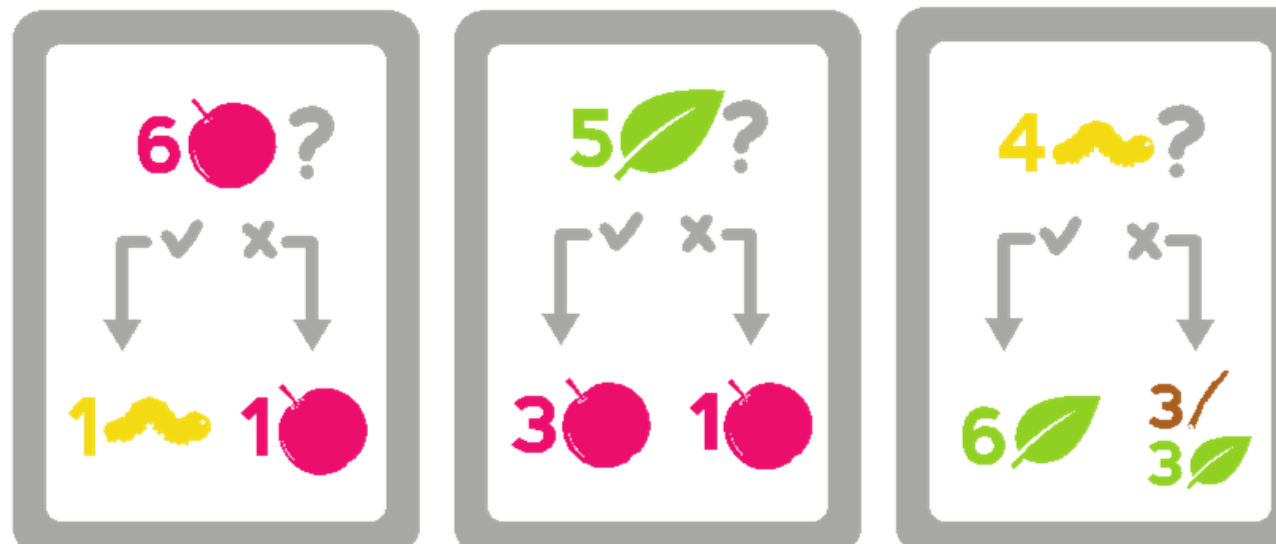
*

Druga pravila, kot je preverjanje natančnega števila in/ali odzivanje na vsak niz določenega števila predmetov, veljajo, če igralci tako nastavijo in delujejo dosledno.

Zastopane količine
s slikanjem predmetov



Zastopane količine
po številkah



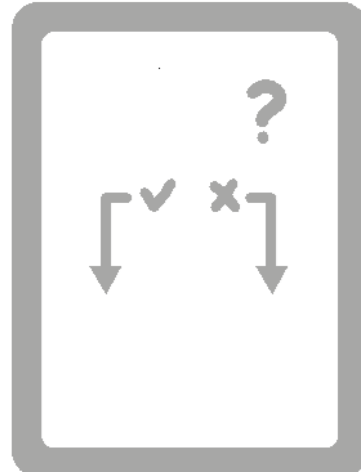
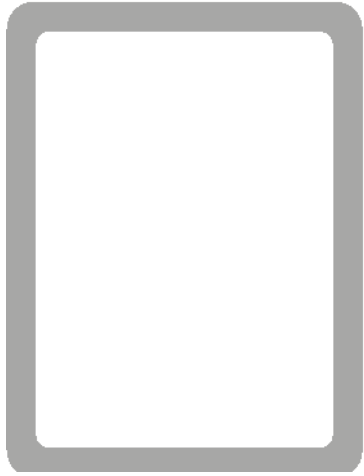
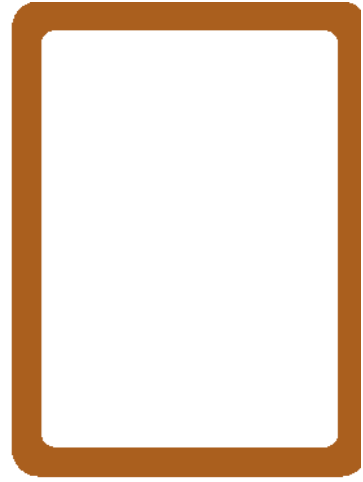
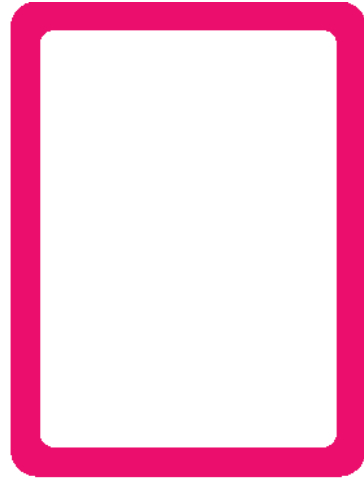
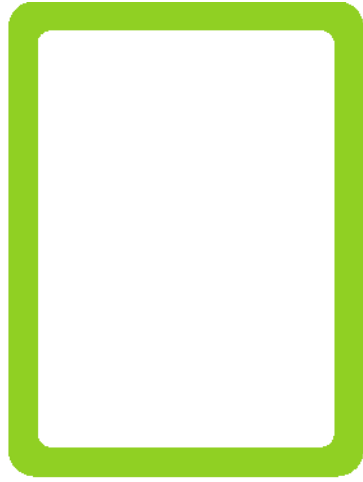
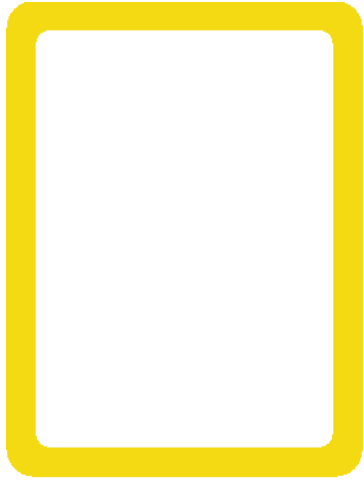
Za uporabo namesto ali
skupaj z zgornjo različico,
pri otrocih, ki lahko
prepoznajo številke, ali ko
nameravamo predstaviti
igro.

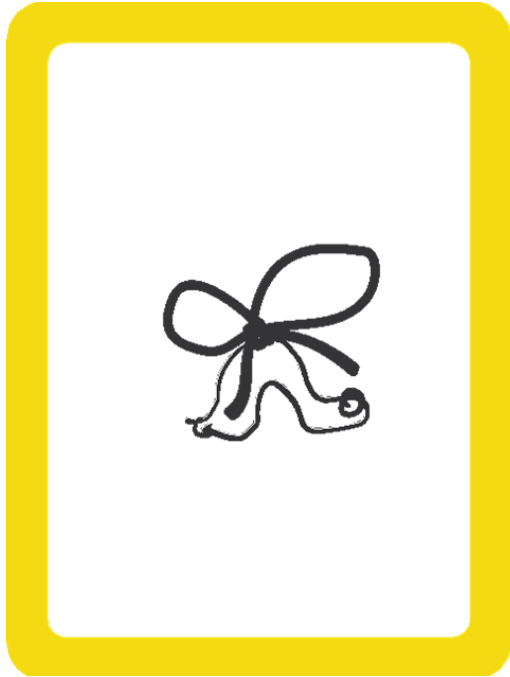
PRILAGODITEV

IN DINAMIČNA DEFINICIJA NAVODIL

Komplet vključuje prazne karte, ki jih otroci ali vzgojitelji lahko izdelajo in so namenjene ustvarjalnosti.

Udeleženci se sami odločijo kdaj bodo ustvarjali karte ali jih ponovno uporabili: npr. nekaj praznih kart se lahko premeša skupaj s preostalim kompletom, tako da ima oseba, ki jo dobi, pravico, da določi, kaj bo opravljeno – nato pa bi to karto lahko premešali nazaj v kup, tako da jo bo na koncu dobil tudi nekdo drug.

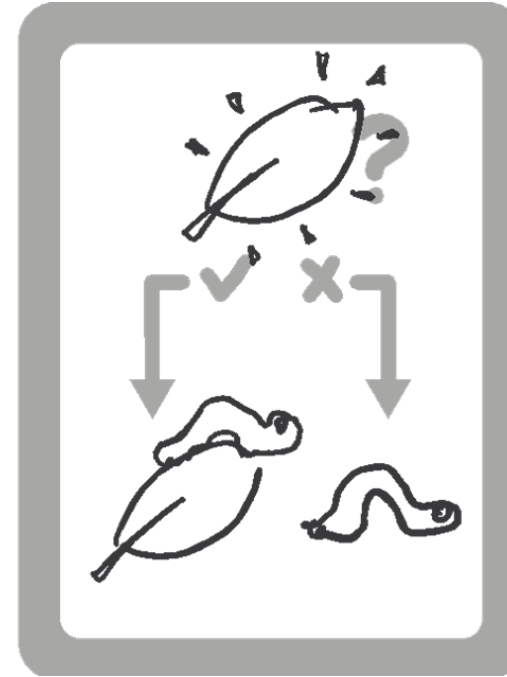




”Gosenica z mašnico”



”Trikrat narišite list z gosenico.”



”Če je list prazen, narišite nanj gosenico. Sicer pa ga nariši nekje drugje.”

PRILAGODITEV

IN ŠE KAJ

Igralci lahko oblikujejo nove svetove z ustvarjanjem novih sklopov predmetov, ki jih je treba razporediti, ter njihovih ustreznih ponovitev in pogojev.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+



Veščine algoritmičnega mišljenja z učenjem skozi igro za znanje kodiranja v prihodnosti

2020-1-TR01-KA203-092333

