

Znamo da postoji klasifikacija igara prema sustavu PEGI.

Sustav PEGI pozorno prati je li neka igra prikladna za određenu dobnu skupinu ili nije te se tako štiti djecu i mlade. Simboli koje se može pronaći na pakiranju ili omotu igre jasno će pokazati je li neka igra prikladna za djecu od 3, 7, 12, 16 ili 18 godina.

Osim PEGI oznaka na poleđini omota igre može se pronaći još jedna oznaka/znak koja donosi glavne informacije zbog koje je igra klasificirana na određeni način. Ta oznaka u obliku slike prikazuje daje informaciju o tome ima li u igri na primjer nasilnih sadržaja ili se koristi neprimjereni rječnik.

Upari objašnjenje s oznakom!



- Odaber... Odaber...  
**Igra se može igrati online**  
Igra sadrži vulgarne izraze  
Igra sadrži prizore nasilja  
Igra sadrži prikaze nasilja ili nečega što bi moglo do njega dovesti  
Igra koja može potaknuti na kockanje  
Igra spominje ili prikazuje zloupotrebu droga  
Igra koja bi mogla uzbuditi ili preplašiti djecu



- Odaber... Odaber...



- Odaber... Odaber...



- Odaber... Odaber...



- Odaber... Odaber...



Odaber... ▾



Odaber... ▾

2.	<b>Edmodo</b>	1
Znamo da je udžbenik veoma važno i u većini školskih predmeta temeljno nastavno sredstvo iz kojeg možemo naučiti mnogo novih spoznaja. Udžbenik je po definiciji knjiga namijenjena učenju i stjecanju novih znanja no znamo da se u predmetu Informatika znanja mijenjaju veoma brzo te je važno biti pravovremeno informiran, a i pratiti trendove.		
<p>U nekim od sadašnjih udžbenika informatike može se naći podatak o edukativnoj društvenoj mreži koja je veoma popularna među učiteljima, učenicima i roditeljima. Na žalost iako je bila veoma funkcionalna i rasprostranjena ta mreža je ugašena 22. rujna 2022. O kojoj je edukativnoj društvenoj mreži riječ?</p>		
<p><i>Odaber točan odgovor!</i></p> <p><input type="radio"/> Facebook <input type="radio"/> Twitter <input type="radio"/> Instagram <input type="radio"/> WhatsApp <input type="radio"/> Edmodo</p>		
 <b>22. rujna 2022.</b>		

Uoči Festivala znanosti Ivanovu školu posjetio je znanstvenik koji je učenicima OŠ "Programerska dolina" prezentirao znanstvenu disciplinu kojom se bavi. Riječ je o znanstvenoj disciplini koja je zastupljena i u računalstvu, a bavi se proučavanjem metoda za slanje pisanih poruka tako da dvjema osobama omogući očuvanje tajnosti pisanih poruka i u nesigurnim komunikacijskim kanalima.



Za čitanje pisanih poruka potreban je unaprijed određen ključ. O kojoj znanstvenoj disciplini je riječ?

- Kriptografija
- Monotonija
- Monografija
- Criptofonija
- Kaligrafija
- Litografija

Gotovo svakodnevno koristimo internetski preglednik za školu ili zabavu. Pogledaj postavke preglednika u prikazanom izborniku i postavi markere na odgovarajuća mjesta.

Koja od navedenih mogućnosti korištenja preglednika omogućuje veću zaštitu korisnika?  
Postavi **Marker 1** na odgovarajuće mjesto.

Ako ne želimo zatvoriti otvorenu stranicu, niti otvarati novi prozor preglednika kliknut ćemo na -  
postavi **Marker 2** na odgovarajuće mjesto.

Kada zaboravimo adresu stranice koju smo posjetili jučer (a nismo ju spremili) možemo ju pronaći u -  
postavi **Marker 3** na odgovarajuće mjesto.

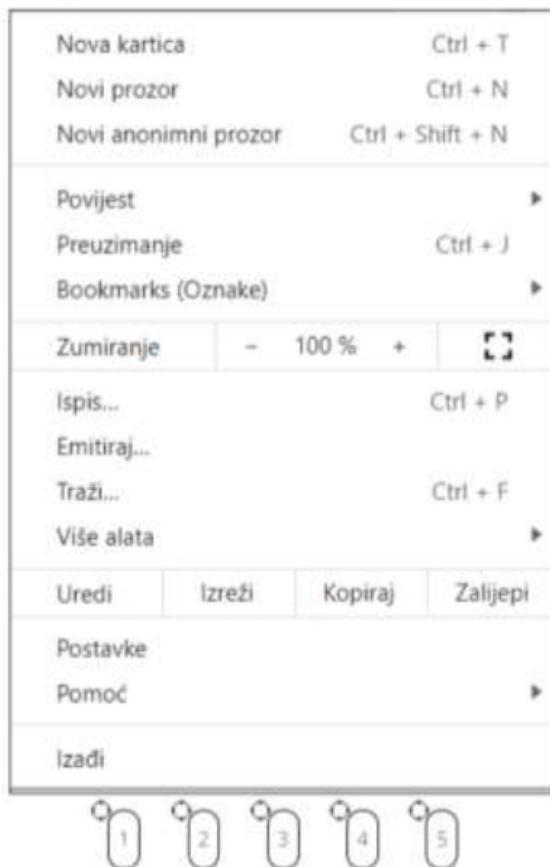
Za pronalazak nekog pojma na otvorenoj stranici koristimo naredbu - postavi **Marker 4** na  
odgovarajuće mjesto.

Stranice koje spremimo kako bismo ih kasnije lakše pronašli nalaze se u izborniku - postavi **Marker  
5** na odgovarajuće mjesto.

Napomena: oznaku  koja se nalazi uz gornji lijevi vrh natpisa treba postaviti na mjesto označavanja. Npr.



Za netočno postavljene markere, bodovi se oduzimaju.



Ana je otvorila korisnički račun na novoj društvenoj mreži za škole. Kako bi se bolje upoznali, učiteljica ih je zamolila da stave svoje profilne slike. Pri tome trebaju voditi računa o postavljenim ograničenjima veličine slike.

1. Gdje Ana može vidjeti veličinu slike? Postavi marker s oznakom 1 na odgovarajuće mjesto.
2. Za postavljanje slike profila, sliku mora smanjiti na 200px širine i visine. Gdje može promijeniti veličinu slike? Postavi marker s oznakom 2 na odgovarajuće mjesto.

Nakon što je postavila profilnu sliku, Ana želi postaviti sliku majice koju će izraditi za sve učenike iz razreda.

3. Ako želi promijeniti boju majice u crvenu, koju naredbu treba pozvati da to odradi jednim klikom? Postavi marker s oznakom 3 na odgovarajuće mjesto.
4. Kojom naredbom može odabrati boju koja se nalazi bilo gdje na slici? Postavi marker s oznakom 4 na odgovarajuće mjesto.

*Napomena: oznaku nišana koja se nalazi uz gornji lijevi vrh natpisa treba postaviti na mjesto označavanja.*



Bez naslova - Bojanje

Datoteka Prikaz

Sliku

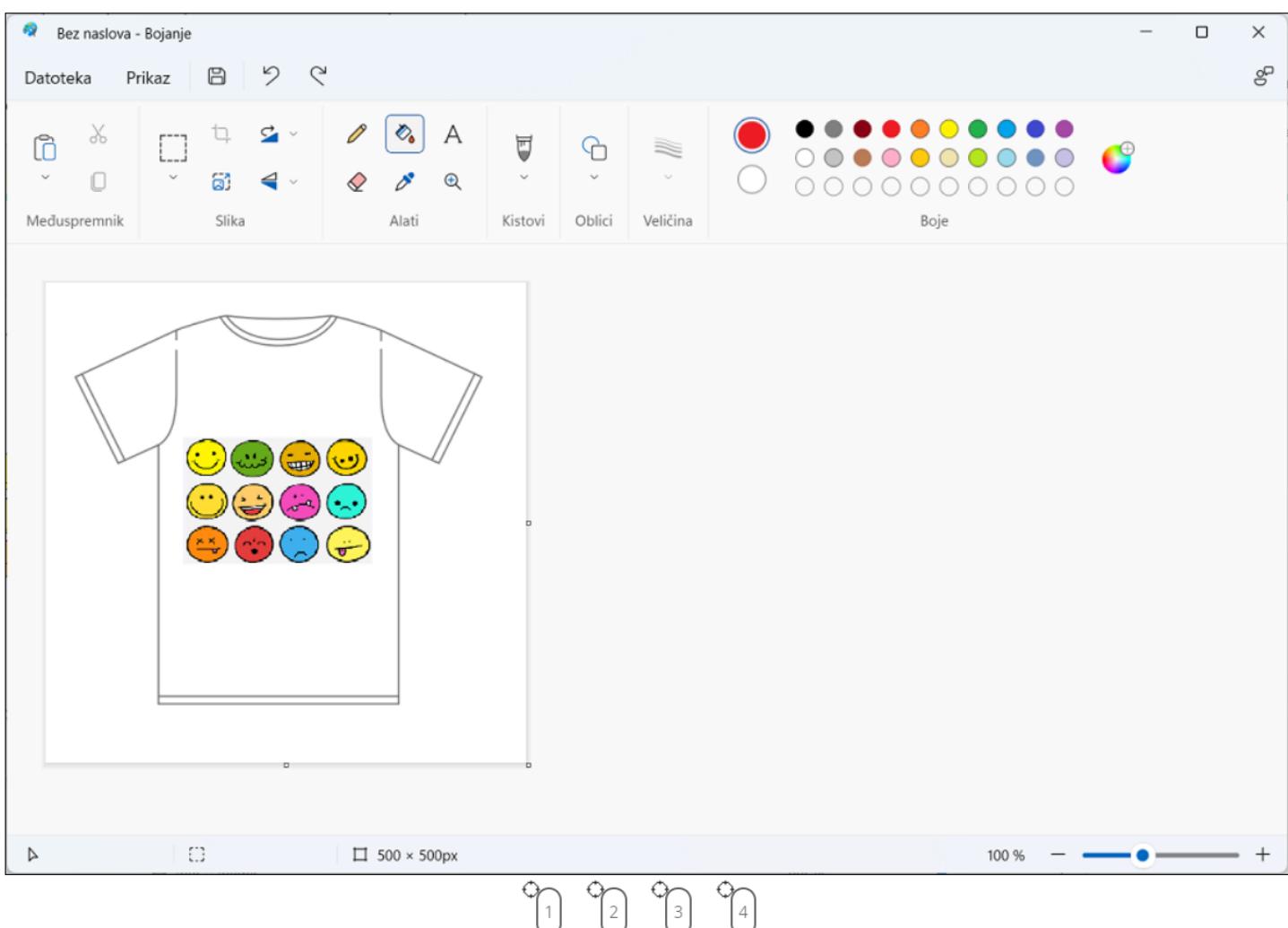
Alati

Kistovi

Oblici

Veličina

Boje



500 x 500px

100 %

1 2 3 4

6.

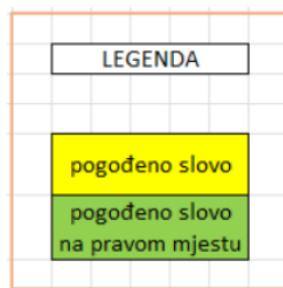
## Wordle

2

Mrki, Maki, Boki i Laki svakodnevno u svojoj grupi izmjenjuju rezultate koje su dobili u igri Wordle. Cilj igre je u što manje pokušaja pogoditi riječ od pet slova. Mrki i Boki kao neiskusni igrači Wordlea uvijek započinju istim riječima pa veoma često pomognu Makiju i Lakiju (koji to znaju) da dođu do rješenja u manje koraka.

Zeleno obojena polja nam govore da je ovaj put Laki pogodio rješenje iz prvog pokušaja.

Možeš li odgjetnuti koja je zagonetna riječ? Prenesi odgovarajuća slova na zelena polja Lakijevog rješenja.



Mrki	Boki	Maki	Laki- rješenje
B A L E T D R A M A O P E R A	D A N A S J U Č E R S U T R A	D R U G I S K L A D	
A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U V Z Ć Č DŽ Đ LJ NJ Š Ž	I J K L M N O P R S T U V Z Ć Č DŽ Đ LJ NJ Š Ž	S T U V Z Ć Č DŽ Đ LJ NJ Š Ž	

7.

## Micro:bit

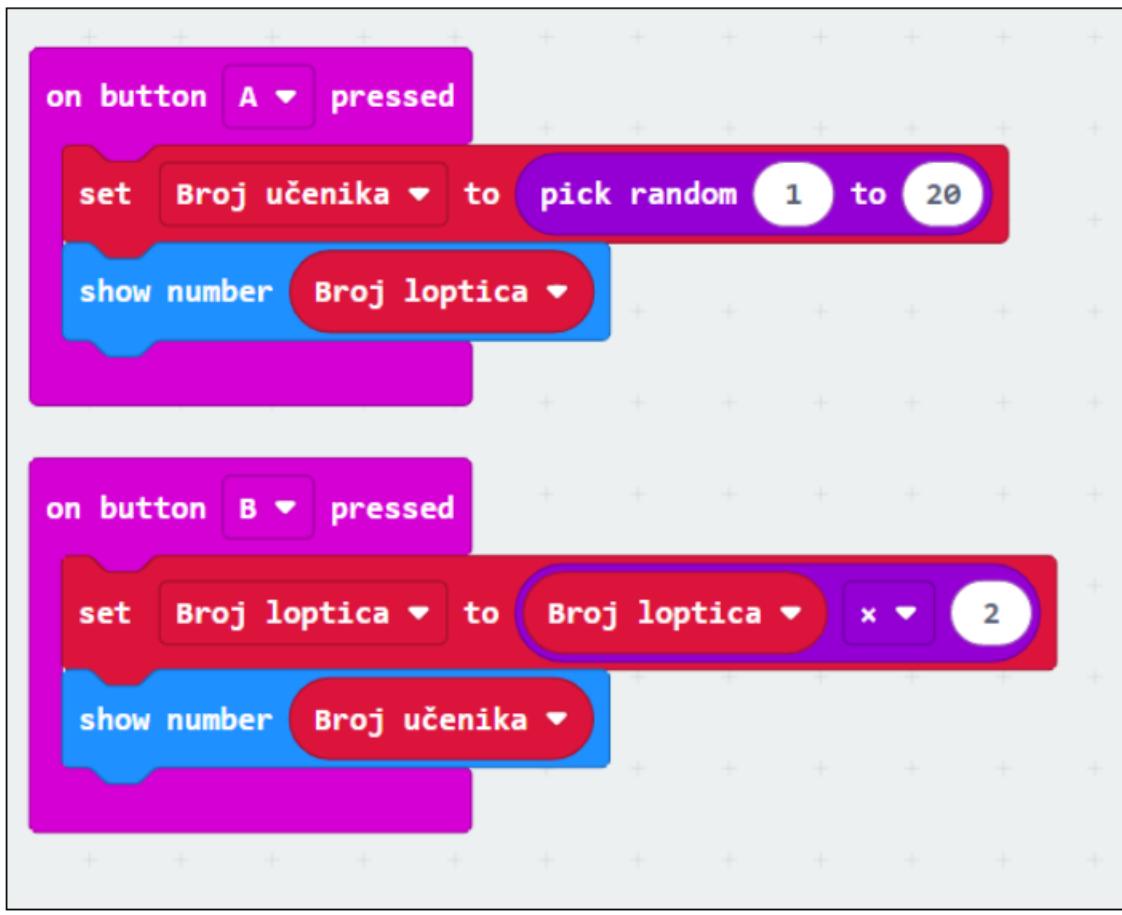
2

Laura i Tea pripremaju igru u kojoj trebaju za svakog učenika koji će sudjelovati pripremiti 2 loptice. Žele izraditi program na micro:bitu koji pritiskom na tipku A sprema u varijablu *Broj učenika* slučajan broj od 1 do 20 i prikazuje ga, a pritiskom na tipku B računa i prikazuje ukupan broj loptica koje treba pripremiti. Izradile su sljedeći program na micro:bitu, ali su napravile nekoliko pogrešaka. Poslale su program svom prijatelju Mateju uz objašnjenja naredbi koje su koristile: vrijednost neke variabile postavlja se naredbom set *Naziv variable* to..., naredba show number služi za prikaz broja, a naredba pick random 1 to 20 služi za slučajni odabir nekog broja od 1 do 20. Matej je uočio pogreške i ispravio program.

Markerom X označi pogreške u nazivima varijabli koje treba popraviti kako bi program ispravno radio.

Napomena: oznaku nišana koja se nalazi uz gornji lijevi vrh natpisa treba postaviti na mjesto označavanja.

Npr.  PAS .



8.

## Brže pomoću tipkovnice

2

Marin voli u svemu biti što brži te je odlučio naučiti sve moguće tipkovničke kratice kako bi na satu informatike najbrže završio sve vježbe. Puno je vježbao i isprobavao te ih koristi brzo i efikasno. Preporuča i tebi da ih isprobaš i naučiš. Moguće je da ih sve već i koristiš! Pokaži što znaš i jesи li u radu na tipkovnici vješt kao Marin.

Spoji parove.

Napomena: znak + označava da se pritisnu zajedno obje navedene tipke, ona lijevo od znaka plus prva, a nakon toga i ona desno od znaka +.

**Ctrl**   **Alt**   **Del**

Ctrl + C	Odaberi...
	Odaberi...
Ctrl + Z	poništavanje akcije
	lijepljenje odabrane stavke
Alt + F4	kopiranje odabrane stavke
	prelazak iz jedne otvorene aplikacije u drugu
Ctrl + Esc	otvaranje izbornika Start
	zatvaranje aktivne aplikacije
Ctrl + V	Odaberi...
Alt + Tab	Odaberi...

9.

## Lozinke

2

Marija uči kako napraviti sigurnu lozinku. Pomozi joj odrediti koje su tvrdnje točne, a koje ne.

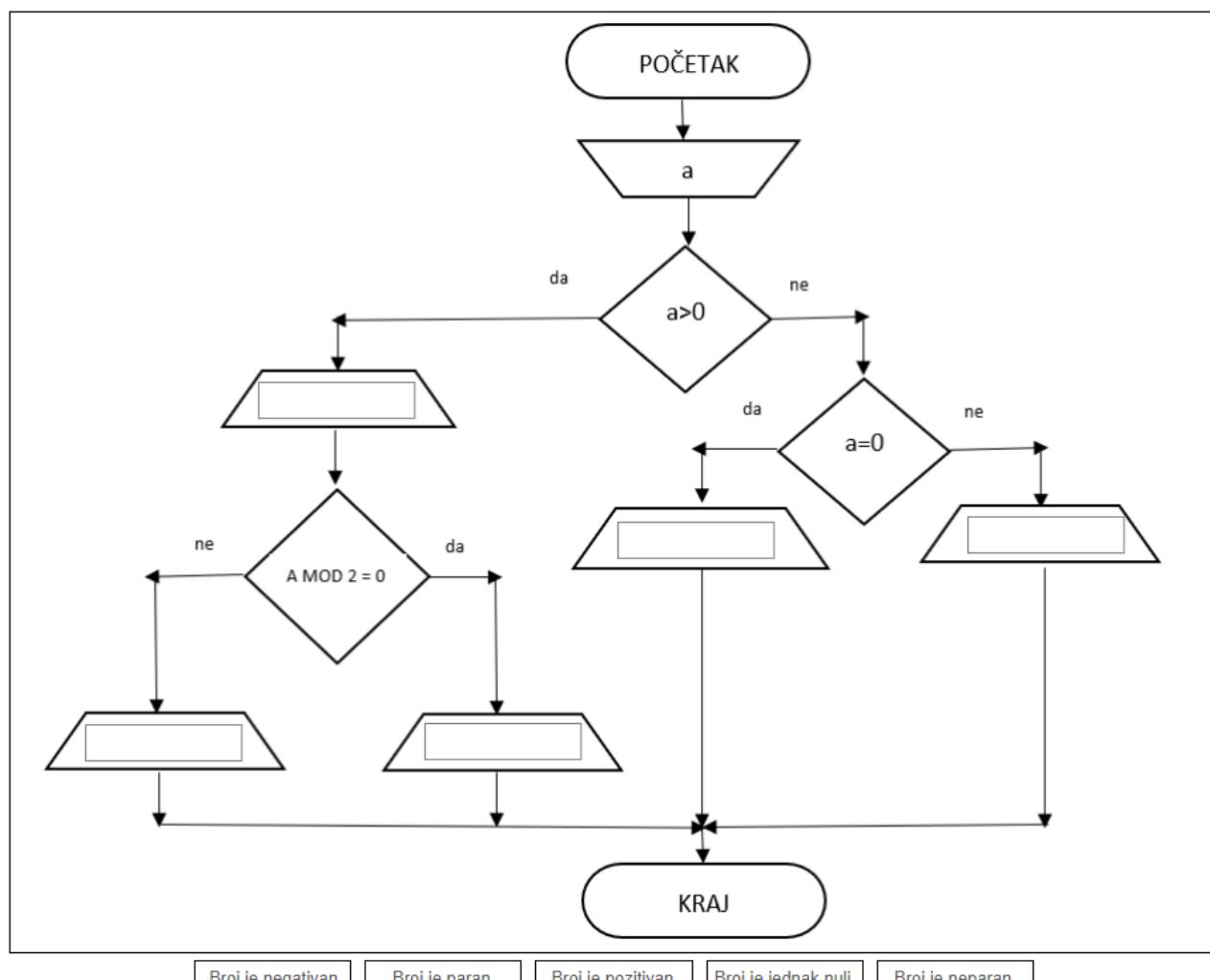


Tvrđnja	DA	NE
Za svaki račun treba imati različitu lozinku.	P	p
Lozinka treba sadržavati barem osam znakova i biti što dulja (no morate je moći zapamtiti!).	r	R
U lozinki je dobro upotrebljavati učestale riječi.	o	O
U lozinki nije dobro upotrebljavati osobne podatke.	g	G
Lozinka treba sadržavati kombinaciju slova (velika i mala), brojeve i simbole.	R	r
Lozinka koja je napravljena po pravilima teže se pamti pa je preporučljivo napisati je na papir i držati pored računala.	@	a
Lozinku je poželjno podijeliti s najboljim prijateljem ako je slučajno zaboravimo da nam može pomoći.	m	M
Ako znate ili mislite da netko drugi osim pouzdane odrasle osobe možda zna vašu lozinku, odmah je promjenite.	+	/
Postoje aplikacije koje testiraju sigurnost lozinke i generiraju lozinke ako ne znaš sam kako bi je osmislio.	?	.

Za svaki odgovor potraži u tablici koje slovo ili znak tvoj odgovor skriva. Od njih redom napravi šifru i upiši je kao rješenje. *Pazi na velika i mala slova!*

Nikina starija sestra Ana sazna je da je Niko vješt u izradi algoritama. Zamolila ga je da joj nacrti dijagram tijeka za jednostavan matematički problem. Niko je izradio što je Ana tražila, ali pobrkali su mu se izlazni dijelovi algoritma. Pomozi Niki i postavi ih na ispravna mjesta.

Napomena: operator MOD izračunava ostatak pri cjelobrojnom dijeljenju.



Broj je negativan

Broj je paran.

Broj je pozitivan.

Broj je jednak nuli.

Broj je neparan.

Adela već duže vrijeme koristi tipkovničke kratice za kopiranje i ljepljenje, ali od kada je počela surađivati s Blažom na razrednom projektu u One Note bilježnici uočila je da postoje različite mogućnosti ljepljenja.

Možeš li povezati sliku lijevo s odgovarajućim načinom ljepljenja desno?

*Odaber odgovor iz padajućeg izbornika.*



- Rukopis (I)
- Slika (S)
- Zadrži samo tekst (M)
- Zadrži izvorišno oblikovanje (Z)
- Spoji oblikovanje (P)







PEGI sustav dobnih oznaka, prihvaćen širom Europe i podržan od Europske komisije, osmišljen je kako bi pomogao roditeljima prilikom kupnje videoigara i zaštitio djecu i mlade.

Znate li vi što znače PEGI oznake?



Odaberi...

U ovim igrama korištenje neprimjerenog rječnika i prikaz nasilja (na žalost) gotovo je isto kao i u stvarnome životu.



Ove videoigre smiju igrati samo odrasli. U njima igrači vide prikaze teškoga nasilja pa i posebnih vrsta nasilnih djela.



Igre prikladne za djecu. Dijete ne smije povezivati likove iz videoigre s osobama iz stvarnoga života. Igra ne smije sadržavati sadržaje koje mogu uplašiti djecu i u njima ne smije biti neprimjerenih izraza.



Ove igre smiju igrati djeca koja trebaju čekati još godinu dana da smiju napraviti svoj korisnički račun na aplikaciji Tik-tok prema Uvjetima korištenja aplikacije.



U ovu skupinu spadaju igre koje sadrže neke prizore i zvukove koji bi mogli zastrašiti djecu te se ipak smatraju prikladnima za djecu koja trebaju čekati još tri godine do svog desetog rođendan

13.

**Točno/netočno**

3

Marta i Ema provjeravaju svoje poznavanje informatike igrajući igru na ploči po kojoj pomiču figuricu ovisno o točnosti odgovora na zadano pitanje. Nakon svakog odgovora igrač pročita točan odgovor i pomakne figuricu prema sljedećim pravilima: za točan odgovor figurica se pomiče 3 polja naprijed, a za netočan odgovor figurica se vraća jedno polje nazad. Na početku igre figurica se nalazi na polju POČETAK. Svaki igrač odgovara na 6 pitanja u nizu. Igru je započela Marta odgovarajući redom na postavljena pitanja.

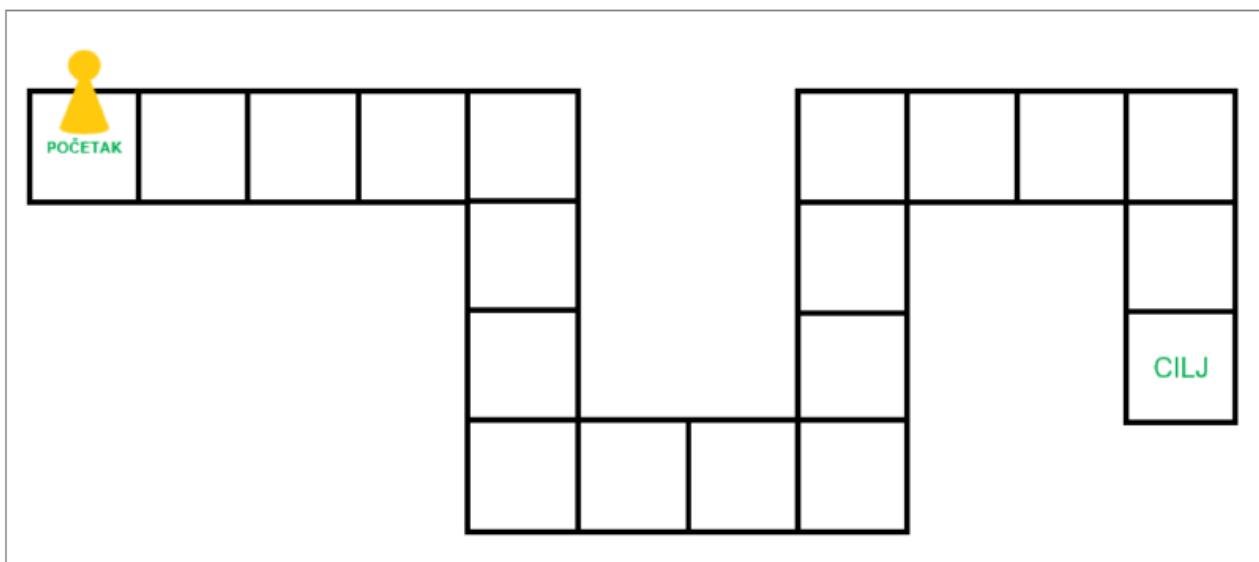
Pitanja na koja je Marta odgovarala i njeni odgovori su:

Broj pitanja	Pitanje	Martin odgovor
1.	Što označava znak copyright ©?	Autorsko pravo
2.	Kako se zove uređaj koji digitalne podatke iz računala pretvara u sliku?	RAM
3.	Koliko bajt ima bitova?	8
4.	Koji je naziv za skup koraka za rješavanje nekog problema koji se izvode zadanim redoslijedom?	ALGORITAM
5.	Koja je kratica za američki normirani kod za razmjenu informacija u kojem se slovima, brojevima, znakovima i simbolima dodjeljuju brojčane vrijednosti?	URL
6.	Koji je najveći dekadski broj koji možemo prikazati u binarnom obliku jednim bajtom?	8

Marker koji označava broj pitanja postavi na polja na ploči za označavanje pozicije Martine figurice nakon njenog odgovara na to pitanje.

Napomena: oznaku nišana koja se nalazi uz gornji lijevi vrh natpisa treba postaviti na mjesto označavanja.

Npr. 



1 2 3 4 5 6

14.

## Aplikacije

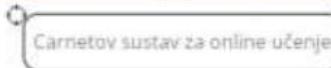
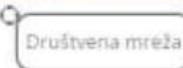
1

Tijekom nastave Informatike ove godine Rokov razred koristio je mnogo različitih aplikacija, programa, mjesta za učenje...Roko je odlučio posložiti za sebe što je i kako naučio. Možeš li pomoći Roku da posloži što je naučio? Koje je sustave za učenje koristio, gdje je uglavnom surađivao, te na koji način je učio programiranje?

Prenesi markere na odgovarajuća mjesta na slici.

Napomena: oznaku  koja se nalazi uz gornji lijevi vrh natpisa treba postaviti na mjesto označavanja. Npr. 

Logo	Loomen	Edmodo
Blockly	Micro:bit	Scratch
Yammer	Mooc	Python

 Carnetov sustav za online učenje  Programiranje  Društvena mreža

15.

## Algoritam za stvaranje lozinke

2

Lara zna da sigurne lozinke trebaju sadržavati najmanje 10 znakova koji predstavljaju kombinaciju velikih i malih slova, brojeva i posebnih znakova. Za kreiranje lozinki osmisnila je sljedeći algoritam:

- Upiši najmanje 3 riječi malim slovima
- Za svaku riječ koja ima najmanje 3 slova → ostavi samo prva 3 slova u svakoj riječi, ostala slova izbaci
- Za svaku riječ koja ima manje od 3 slova → ostavi sva slova u toj riječi i dodaj jednu znamenku iza zadnjeg slova u toj riječi
- Izbaci razmake
- 2 slova pretvorи u velika slova
- Dodaj 1 poseban znak na početak
- Dodaj 1 poseban znak na kraj
- 2 mala slova zamijeni brojevima
- Zamijeni redoslijed zadnja 2 znaka

Za upisane riječi **volim natjecanja iz informatike** koje od sljedećih lozinki su stvorene prema navedenom algoritmu (napomena: za netočne odgovore oduzimaju se bodovi!):

- &V4Ln?7t8izin?f
- &v4Ln7tiz8inf#
- V#LIMna???
- !v9LiMNat1z5in\$f
- &V4Ln7tiz8in?f
- !v9LNat1z5in\$f