



IRIM - Institut za razvoj
i inovativnost mladih

micro:bit u nastavi

Passe compose nepravilnih glagola

6. razred



FRANCUSKI JEZIK

○ Passe compose nepravilnih glagola

Izradite program kojim će učenici kroz igru uvježbati passe compose nepravilnih glagola.

Ovu lekciju možete pronaći na edukacijskom portalu Izradi! na poveznici:

<https://bit.ly/passe-compose-glagola>.

○ Korištenje s učenicima

Predmet	Francuski jezik
Razred	6., osnovna škola
Polugodište	1. i 2.
Nastavna cjelina	c
Tema	Passe compose, nepravilni glagoli
Ključne riječi	passe compose, nepravilni glagoli
Ideja i izrada materijala	Dalia Kager

Program možete koristiti za individualni rad učenika, rad u paru ili u grupi. Program je podešen tako da pritiskom na tipku B učenici neće odmah vidjeti točan odgovor, a povećanjem broja (10 u petlji for) možete još povećati i pauzu prije prikaza rezultata. Dodatan zadatak može biti da učenici nakon što provjerom utvrde jesu li glagol ispravno konjugirali u 1. licu passe compose, konjugiraju i u preostalim licima jednine i množine, zapišu u bilježnicu (provjeru točnosti možete izvršiti vi ili učenici uz pomoć literature).

Učenici pomoću ponuđene datoteke mogu vježbati na razne načine:

- Na redovnoj nastavi – u dijelu sata u kojem ponavljate i utvrđujete gradivo; na satu vježbanja i ponavljanja; izmjenama u programu možete nastavu individualizirati i prilagoditi potrebama svojih učenika.
- Samostalno kod kuće - npr. samo nepravilne glagole koje treba naučiti napamet.
- Na isti način mogu vježbati i na dopunskoj nastavi.
- Micro:bit možemo iskoristiti i za zadavanje domaće zadaće.

○ Opis programa

Kada pritisnete tipku A na micro:bitu, program slučajnim odabirom ispiše jedan nepravilni glagol u infinitivu.

Pritiskom na tipku B pokreće se animacija koja se vrti u petlji koja broji od 0 do 10 nakon čega se ispisuje u 1. licu passe compose zadanog glagola.

Program se izrađuje u MakeCode editoru kojem možete pristupiti preko poveznice:

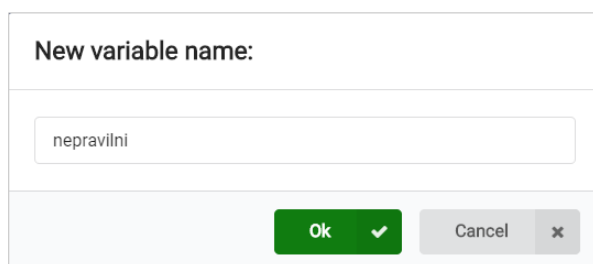
<https://makecode.microbit.org/>.

Izrada programa

Izradit ćete 2 varijable – 1. **nepravilni** koja će biti zadužena za izmjenu glagola (5 nepravilnih glagola u infinitivu) na zaslону i 2. **pauza** – varijabla koja će služiti za petlju for i koja će se nakon što odbroji od 0 do 10, prikazati u 1. licu passe compose tog glagola na zaslону micro:bita.

1. korak

U kategoriji **Variables** kliknete na **Make a variable**, u ponuđenu kućicu upišite ime nove varijable, u ovom slučaju neka bude **nepravilni** (kod imenovanja varijabli vodite računa da ne ostavljate prazna mjesta (razmake) kod višesložnih naziva), te kliknete na OK. Nakon toga, svakim ponovnim klikom na kategoriju **Variables**, jedna od ponuđenih varijabli bit će upravo **nepravilni**. Ta varijabla služiti će za izmjenu glagola na zaslону.

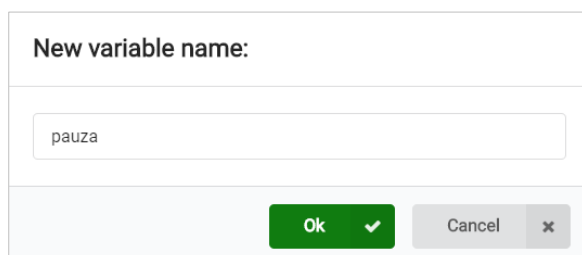


New variable name:

Ok ✓ Cancel ✕

2. korak

Ponavljate postupak iz 1. koraka. Izradite drugu varijablu **pauza** koja će služiti za postavljanje uvjeta koji, kad se ispuni, prikazati će točan glagol u preteritu na zaslону micro:bita. U kategoriji **Variables** kliknete na **Make a variable**, u ponuđenu kućicu upišite ime nove varijable **pauza** (kod imenovanja varijabli vodite računa da ne ostavljate prazna mjesta (razmake) kod višesložnih naziva), te kliknete na OK. Nakon toga, svakim ponovnim klikom na kategoriju **Variables**, jedna od ponuđenih varijabli bit će upravo **pauza**.



New variable name:

Ok ✓ Cancel ✕

3. korak

Iz kategorije **Input** odaberete naredbu **on button A pressed**.



4. korak

Iz kategorije **Variables** dodajete naredbu **set nepravilni to 0**.



5. korak

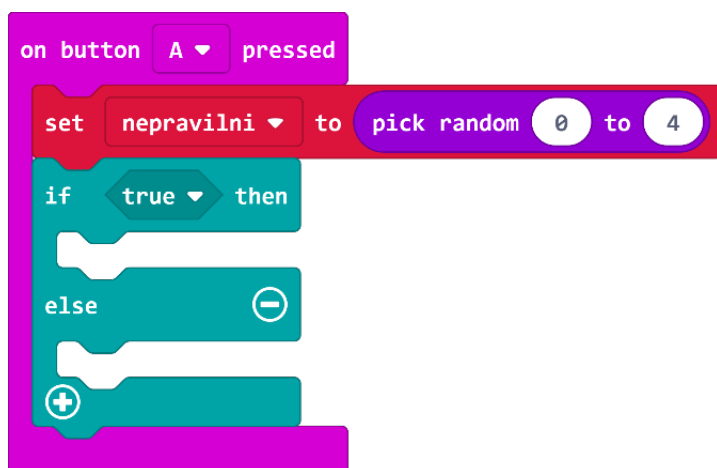
Iz kategorije **Math** odaberite naredbu **pick random 0 to 10** te 10 promijenite u 4.

Zašto ste podesili **pick random 0 to 4** ako imate 5 glagola, tj. 5 mogućih izbora? Budući da micro:bit ne razaznaje riječi kao što to mi radimo, svakoj riječi pridružujete vrijednost iskazanu u broju. Kako računalo počinje brojati od 0, tako prva riječ ima pridružen broj 0, druga ima 1, a treća broj 2, četvrta 3... i tako redom do 5. Naredba **pick random** će nasumično prikazati jedan od 5 glagola svaki puta kad pritisnete tipku A.



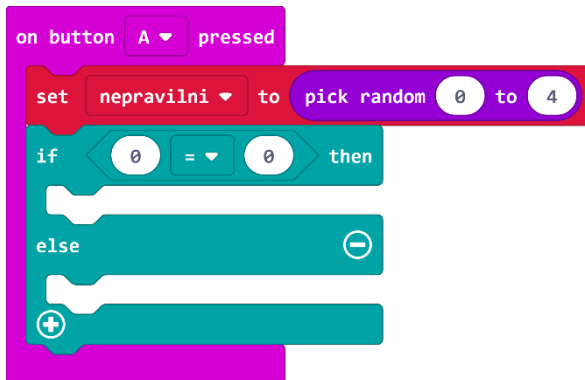
6. korak

Sada trebate u program dodati uvjetnu naredbu **if then else** koja će ispitati postavljeni uvjet – kojem glagolu je pridružen koji broj i prema tome će ih ispisati na ekranu. Iz kategorije **Logic** odaberite blok **if then else** i umetnite unutar naredbe **on button A pressed** kao na slici.

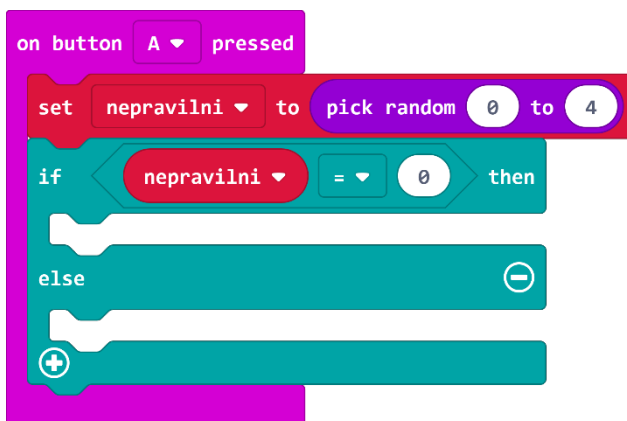


7. korak

Iz kategorije **Logic** odaberite naredbu logičke jednakosti i stavite je na mjesto **true** u petlji **if**.

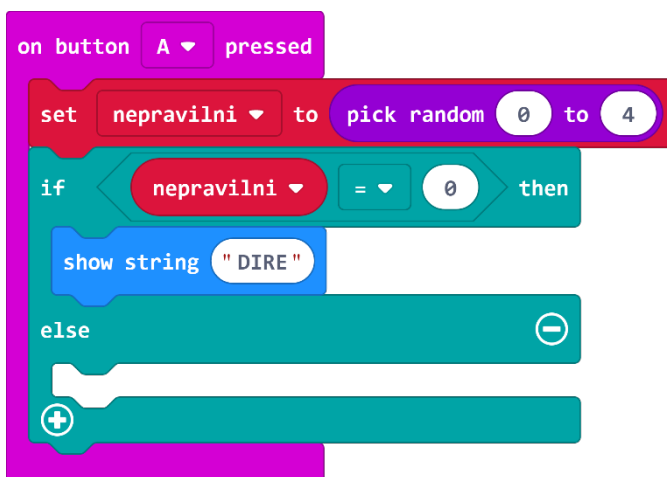


Na mjesto prve 0 u naredbi jednakosti umetnite varijablu **nepravilni** koju ćete pronaći u kategoriji **Variables**. Naredba **if** će prvo ispitati je li vrijednost varijable **nepravilni** jednaka 0.



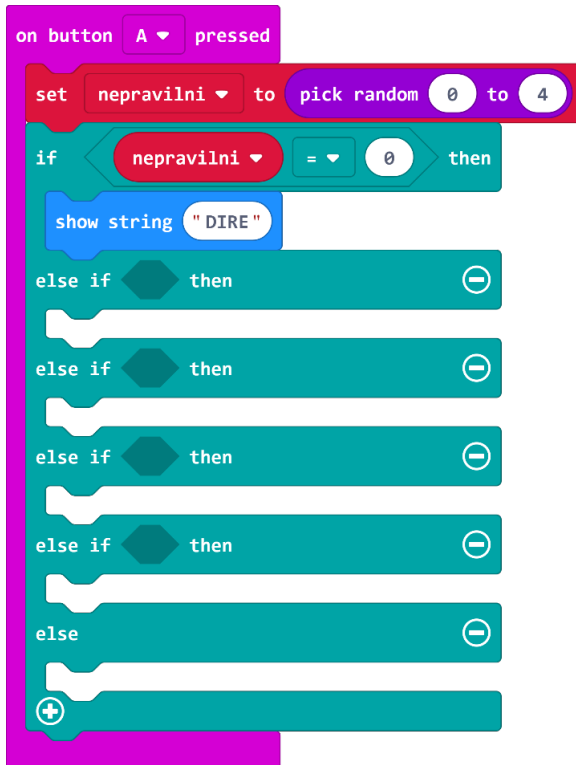
8. korak

Ako je vrijednost varijable **nepravilni** koju je odabrala naredba **pick random** zaista jednaka vrijednosti 0, tada ćete (u dijelu petlje **then**) pomoću naredbe **show string** iz kategorije **Basic** ispisati prvi glagol na zaslону (željeni glagol upišite umjesto teksta Hello!).



9. korak

Sada trebate proširiti petlju **if then else**, jer želite ispisivati 5 glagola, a ne samo 1. Klikom na plus u lijevom kutu bloka **if then else** dodat ćete **else if** opciju. Kako biste brže i efikasnije izradili program, dodajte onoliko **else if** naredbi koliko glagola želite dodati u program (u ovom primjeru dodano je 5 glagola).

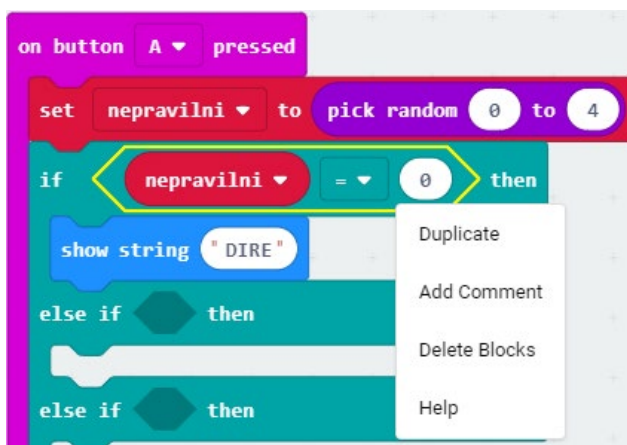


Naredba **else if** ponovno ispituje uvjet – ako je vrijednost varijable jednaka 1, tada ispisuje na zaslonu drugi pravilni glagol.

Else dio bloka služi za izvršavanje naredbi ako nijedan prethodno postavljeni uvjet (u **if** i **else if** dijelu) nije zadovoljen. U ovom primjeru vam nije potreban pa ga obrišite pritiskom na znak minus koji se nalazi pored njega s desne strane.

10. korak

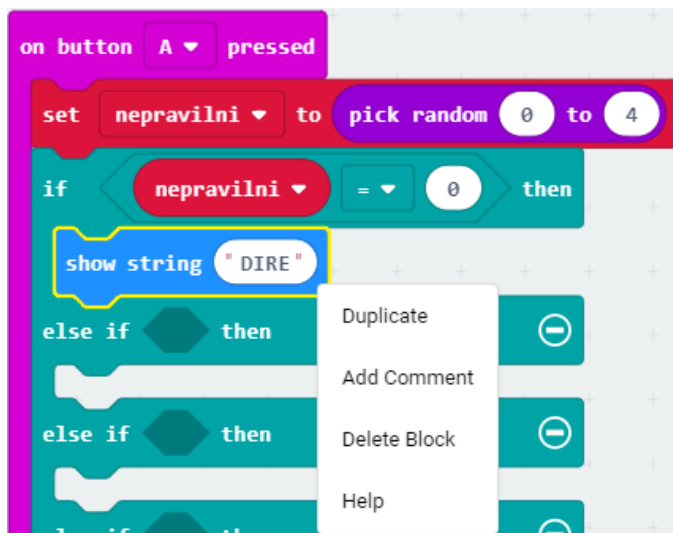
Sada ćete koristiti opciju **Duplicate** (pritiskom desne tipke miša na blok koji želite kopirati čiji rub se obrubi debljom žutom linijom) kako biste umnožili naredbu za jednakost i varijablu **nepravilni** (na taj način štedite vrijeme).



11. korak

Naredba **else if** ponovno ispituje uvjet – ako je vrijednost varijable jednaka 1, tada ispisuje na zaslonu drugi nepravilni glagol.

Broj nula u drugom polju jednakosti promijenit ćete u 1, a na isti način kopirat ćete naredbu **show string** i upisati drugi glagol po izboru.



12. korak

Ponavljate postupak iz koraka 10. i 11. onoliko puta koliko glagola želite (u ovom primjeru ih je 5) – ne zaboravite svaki puta promijeniti vrijednost varijable **nepravilni** (ide od 0 – 4) i upisati novi glagol.



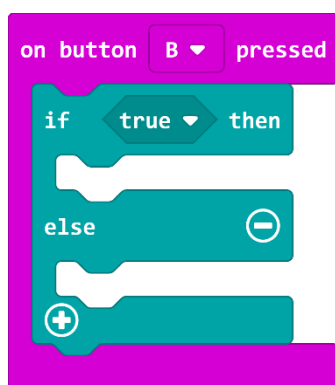
13. korak

Sada ćete dodati dio programa koji će pritiskom gumba B ispisati točan glagol u passe compose nakon pauze. Iz kategorije **Input** odaberite blok **on button A pressed** i kliknete na strelicu pored slova A i odaberemo slovo B.



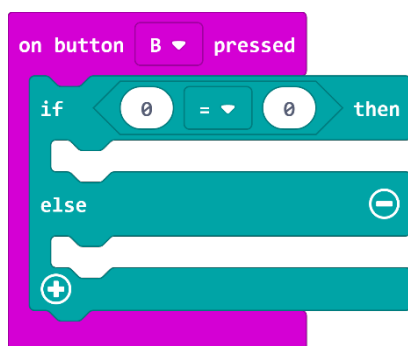
14. korak

Unutar te naredbe umetnete naredbu **if then else** iz kategorije **Logic**.

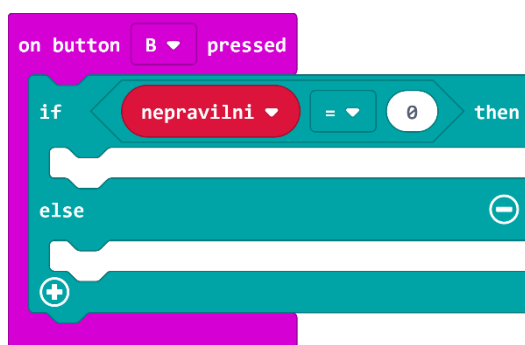


15. korak

Iz kategorije **Logic** također odaberete naredbu jednakosti, umetnete je na mjesto **true**.

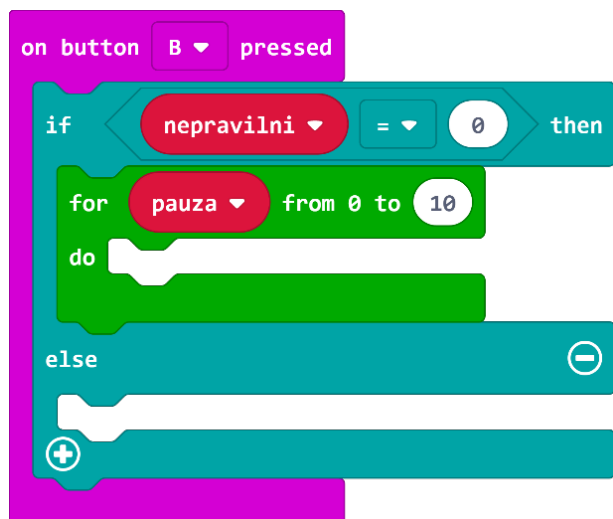


Na mjesto prve 0 umetnete varijablu **nepravilni**.



16. korak

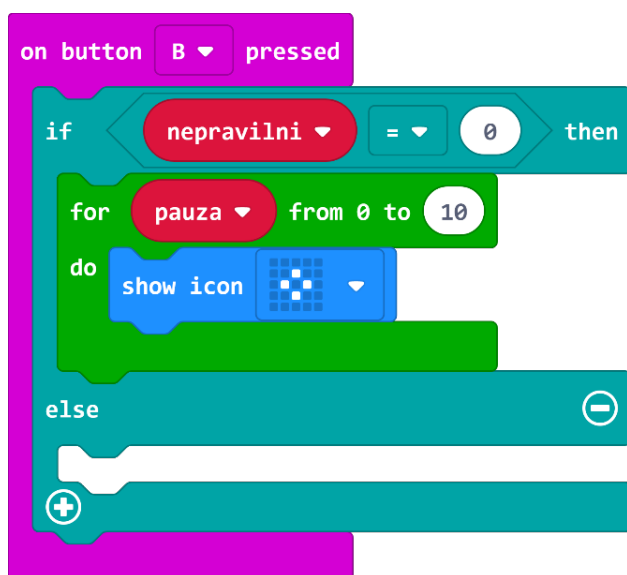
Iz kategorije **Loops**, odaberite naredbu **for index from 0 to 4**. Umjesto index klikom na strelicu pored odaberete varijablu **pauza**, koja će vam poslužiti za stvaranje uvjeta da se na zaslonu ponavlja animacija sve dok petlja **for** ne odbroji od 0 do 10 (dok vrijednost varijable **pauza** ne odbroji od 0 do 10 za 1 korak; oprez – 1 korak nije 1 sekunda! – to je otprilike 15 sekundi), a tek onda se na zaslonu ispiše u 1. licu passe compose glagola.



17. korak

Unutar petlje **for** umetnut ćete naredbe kojima ćete kreirati animaciju na zaslonu. Iz kategorije **Basic** odaberite naredbu **show icon** i klikom na strelicu otvorit će se izbornik sa sličicama iz kojeg odaberite sličicu small diamond.

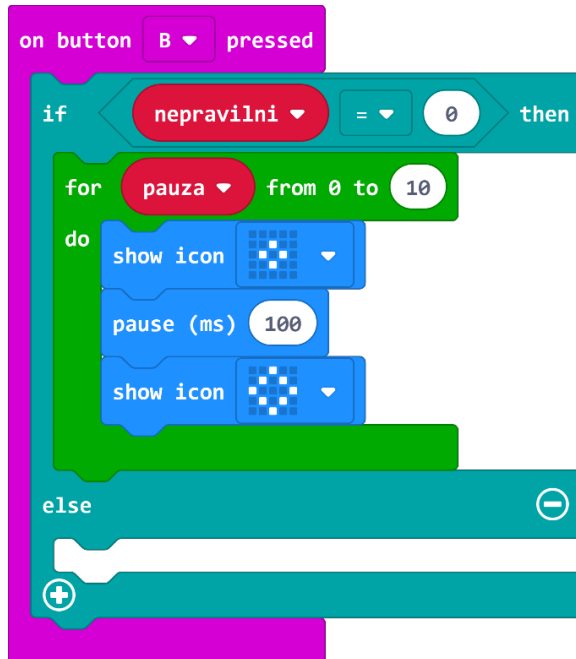
Nakon umetanja sličice, blok izgleda kao na slici.



18. korak

Da biste vidjeli efekt animacije, dodat ćete iz kategorije **Basic** naredbu **pause (ms)**.

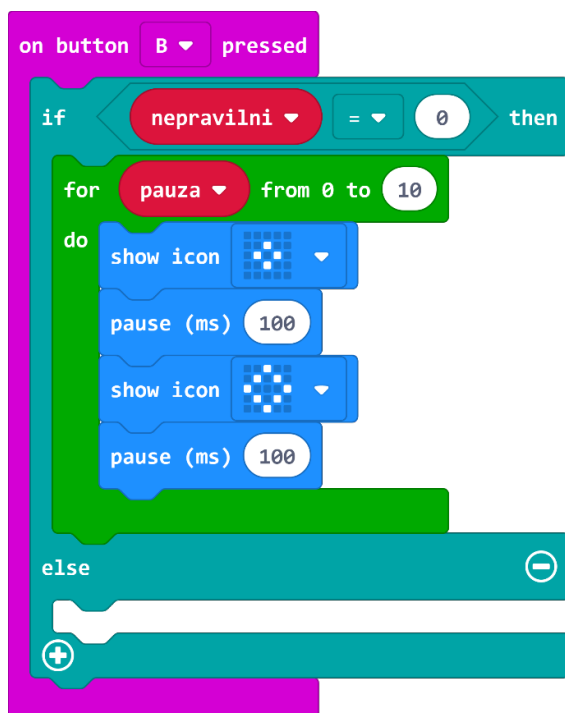
Sada ćete koristiti opciju **Duplicate** (pritiskom desne tipke miša na blok koji želite kopirati čiji rub se obrubi debljom žutom linijom) kako biste kopirali naredbe **show icon** i **pause (ms)** i na taj način uštedjeli vrijeme. Kopiranu sličicu umetnete ispod naredbe **pause (ms)** i klikom na strelicu odaberete sličicu diamond.



19. korak

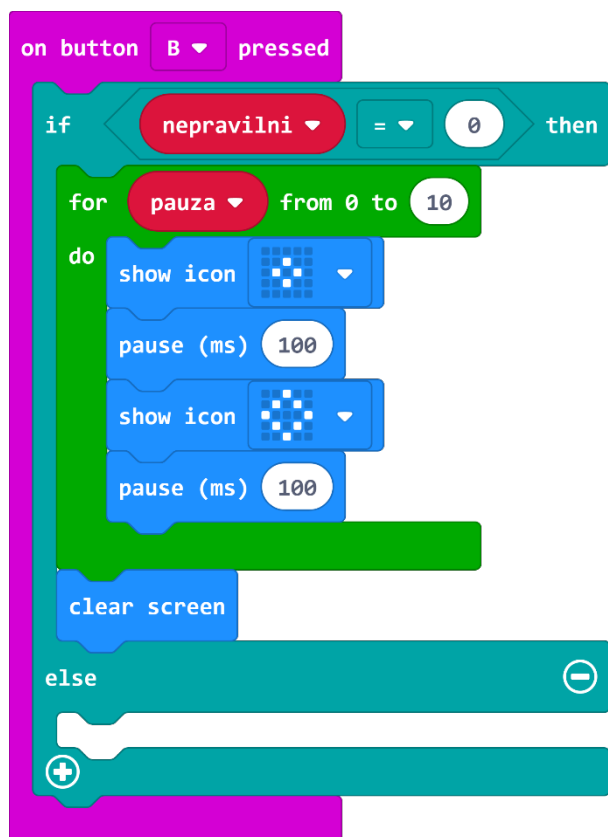
Kopirate i naredbu **pause (ms)** i umetnete ispod druge sličice.

Blok sada izgleda kao na slici.



20. korak

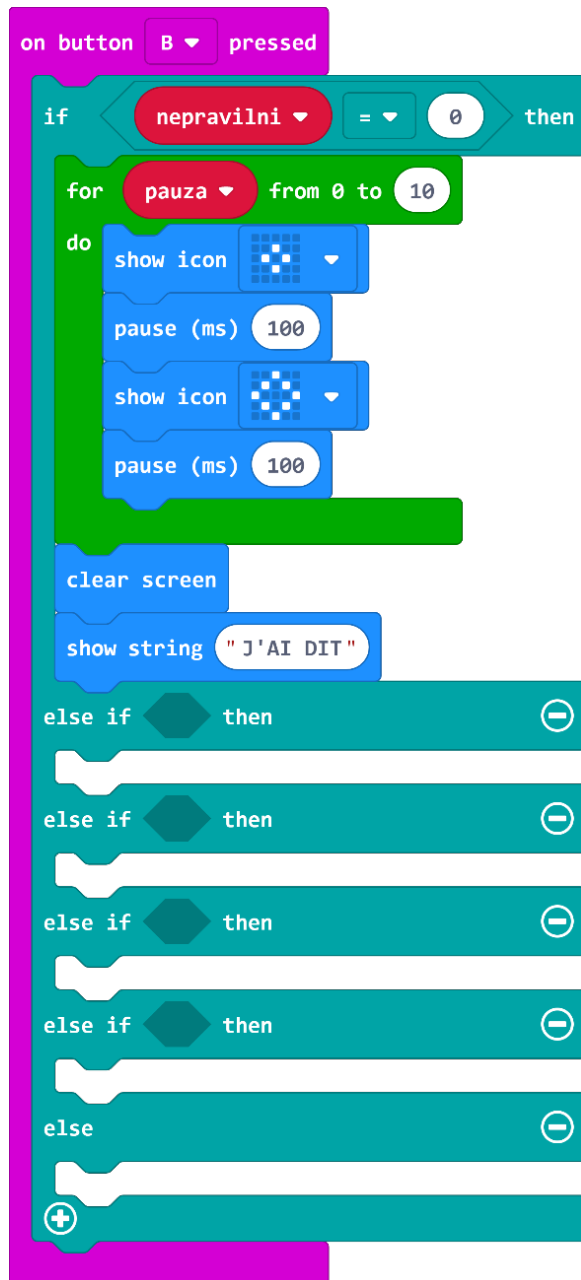
Nakon animacije, želite da se vidi ispravno napisan glagol u 1. licu passe compose. Obrisat ćete zaslon naredbom **clear screen** koju ćete naći u kategoriji **Basic**, odabirom opcije **more**. Postavit ćete je ispod petlje **for** (inače nam neće prikazati točan glagol).



21. korak

Ispod naredbe za brisanje zaslona iz kategorije **Basic** odabrat ćete naredbu **show string** i umjesto Hello! upisati ispravno napisan passe compose glagola. Budući da vam je vrijednost varijable **nepravilni** iz bloka **on button A pressed** jednaka 0, morate paziti koji ste nepravilni glagol tamo upisali, kako biste mogli u ovom bloku upisati njegov oblik u 1. licu passe compose.

Sada trebate proširiti petlju **if then else**, jer imate 5 nepravilnih glagola, a ne samo 1 i trebate 5 slučajnih brojeva.



22. korak

Koristit ćete opciju **Duplicate** (pritiskom desne tipke miša na blok koji želite kopirati čiji rub se obrubi debljom žutom linijom) kako biste umnožili naredbu jednakosti, kao i blok za animaciju te blokove za prikaz glagola u 1. licu passe compose i brisanje ekrana (za opis postupka pogledajte korak 20. iz ove upute).

Sve duplicirajte 4 puta, a u bloku naredbi jednakosti promijenite brojeve (brojevi idu od 0-4) i ne zaboravite promijeniti glagole.

Gotov program

```

on button A pressed
  set nepravilni to pick random 0 to 4
  if nepravilni = 0 then
    show string "DIRE"
  else if nepravilni = 1 then
    show string "PRENDRE"
  else if nepravilni = 2 then
    show string "VOIR"
  else if nepravilni = 3 then
    show string "PARTIR"
  else if nepravilni = 4 then
    show string "VENIR"
  
```

```

on button B pressed
  if nepravilni = 0 then
    for pauza from 0 to 10
    do
      show icon [DIRE]
      pause (ms) 100
      show icon [PRENDRE]
      pause (ms) 100
    clear screen
    show string "J'AI DIT"
  else if nepravilni = 1 then
    for pauza from 0 to 10
    do
      show icon [PRENDRE]
      pause (ms) 100
      show icon [VOIR]
      pause (ms) 100
    clear screen
    show string "J'AI PRIS"
  else if nepravilni = 2 then
    for pauza from 0 to 10
    do
      show icon [VOIR]
      pause (ms) 100
      show icon [PARTIR]
      pause (ms) 100
    clear screen
    show string "J'AI VU"
  else if nepravilni = 3 then
    for pauza from 0 to 10
    do
      show icon [PARTIR]
      pause (ms) 100
      show icon [VENIR]
      pause (ms) 100
    clear screen
    show string "JE SUIS PARTI"
  else if nepravilni = 4 then
    for pauza from 0 to 10
    do
      show icon [VENIR]
      pause (ms) 100
      show icon [DIRE]
      pause (ms) 100
    clear screen
    show string "JE SUIS VENU"
  
```