



IRIM - Institut za razvoj  
i inovativnost mladih

micro:bit u nastavi

# Sastavi priču

RAZREDNA NASTAVA



HRVATSKI JEZIK

## Sastavi priču

Iskoristite micro:bit za prikazivanje nasumičnih simbola od kojih potom možete sastaviti priču.

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

<https://bit.ly/sastavi-pricu>.

## Korištenje s učenicima

<b>Predmet</b>	Hrvatski jezik
<b>Razred</b>	1. osnovna škola
<b>Odgojno-obrazovni ishodi</b>	<p><b>A. 1. 1</b> Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.</p> <p><b>A. 1. 3</b> Učenik čita tekstove primjerene početnomu opismenjavanju i obilježjima jezičnoga razvoja.</p> <p><b>A. 1. 4</b> Učenik piše školskim formalnim pismom slova, riječi i kratke rečenice u skladu s jezičnim razvojem.</p> <p><b>A. 1. 5</b> Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama.</p>

Grupirajte učenike i svakoj grupi dodijelite jedan micro:bit kojim će ovisno o prikazanom simbolu zajednički sastaviti priču. U programu možete izmijeniti sličice koje se prikazuju kako bi svaka grupa učenika imala micro:bit koji prikazuje različite simbole.

## Opis programa

Pritiskom na tipkalo A za zaslonu se prikazuje slučajno odabran simbol (sličica).

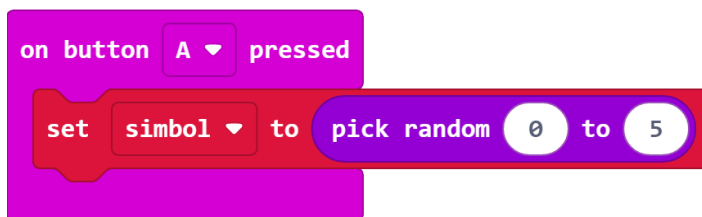
Program se izrađuje u MakeCode editoru kojem možete pristupiti preko poveznice:

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

## Izrada programa

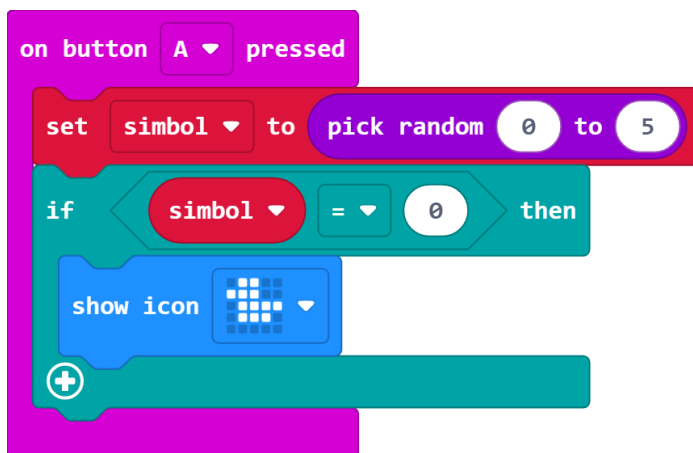
### 1. korak

Obzirom da će se sličice prikazivati i izmjenjivati pritiskom na **tipkalo A**, potrebno je sve naredbe postaviti unutar bloka **on button A pressed** iz kategorije **Input**. Prije postavljanja samih naredbi, potrebno je kreirati novu varijablu koja će svaki simbol povezati s nasumično odabranim brojem. U kategoriji **Variables** odaberite **Make a Variable** i nazovite varijablu **simbol**. Kako bi u vrijednost varijable **simbol** spremili nasumičan broj, odaberite naredbu **set simbol to** iz kategorije **Variables**. Zatim unutar nje postavite naredbu **pick random** iz kategorije **Math**. Vrijednosti naredbe **pick random** za sada postavite kao 0 i 5 kako bi se generirao nasumičan broj od 0 do 5, no ukoliko želite možete taj raspon i povećati kako bi povećali i broj simbola koji se mogu prikazati.



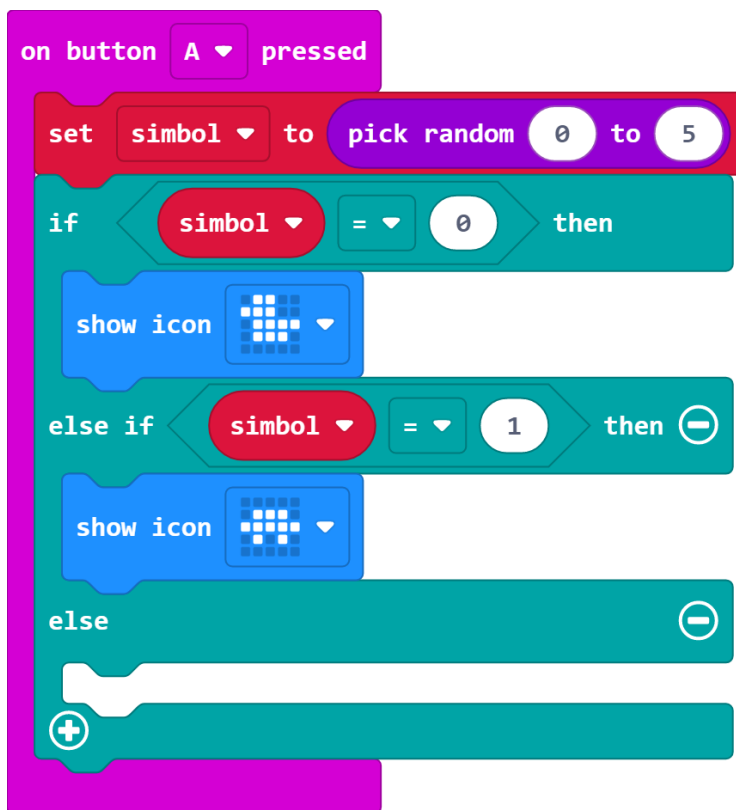
### 2. korak

Sada je potrebno svaku vrijednost varijable **simbol** povezati sa simbolom koji će se prikazati. To ćete učiniti pomoću **if** uvjeta iz kategorije **Logic**. Povucite **if** uvjet u nastavak programa. Kao prvi uvjet postavite da varijabla **simbol** mora biti **jednaka 0**, a to ćete učiniti pomoću uvjeta **jednakosti** koji se također nalazi u kategoriji **Logic**. Ukoliko je uvjet ispunjen, mora se izvršiti naredba **show icon** iz kategorije **Basic**, a simbol koji će se prikazati odaberite prema vlastitoj želji.



### 3. korak

Kliknite dva puta na plus unutar **if** uvjeta kako bi ga proširili na dodatan **else if** uvjet. Ovaj put kao uvjet postavite da varijabla **simbol** mora biti **jednaka 1** na isti način kao u prethodnom koraku. Ukoliko je uvjet ispunjen, neka se prikaže neki drugi simbol.



#### 4. korak

Ponavljajte postupak iz prethodnog koraka onoliko puta dok ne iskoristite sve moguće odabrane brojeve. Na kraju, klikom na minus izbacite posljednji **else** unutar **if** uvjeta jer vam za ovaj zadatak neće trebati.

## Gotov program

