



IRIM - Institut za razvoj
i inovativnost mladih

micro:bit u nastavi

Točka, upitnik i uskličnik

RAZREDNA NASTAVA



HRVATSKI JEZIK

O Točka, upitnik i uskličnik

Pogodite je li rečenica prikazana na micro:bitu izjavna, upitna ili usklična.

Ovu lekciju možete pronaći na edukacijskom portalu Izradi! na poveznici:
<https://bit.ly/tocka-upitnik-i-usklicnik>.

O Korištenje s učenicima

Predmet	Hrvatski jezik
Razred	2., osnovna škola
Odgojno-obrazovni ishodi	<p>A. 2. 1 Učenik razgovara i govori u skladu s temom iz svakodnevnoga života i poštuje pravila uljudnoga ophođenja.</p> <p>A. 2. 5 Učenik upotrebljava i objašnjava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju s obzirom na komunikacijsku situaciju.</p>

O Opis programa

Protresanjem micro:bita na ekranu se ispisuje rečenica bez pravopisnih znakova.

Pritiskom na tipkalo A odabirete da je ispisana rečenica izjavna.

Pritiskom na tipkalo B odabirete da je ispisana rečenica upitna.

Pritiskom na oba tipkala A+B zajedno odabirete da je ispisana rečenica usklična.

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

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

O Izrada programa

1. korak

Naredbe u bloku **on start** izvršit će se čim se micro:bit uključi. U kategoriji **Variables** odaberite opciju **Make a variable** te kreirajte pet varijabli: **recenica**, **odabir**, **izjavna**, **upitna** i **usklicna**. Varijablu **recenica** postavite na znakovni niz tako da u naredbu **set text to** stavite oznaku za prazno mjesto iz kategorije **Text**. Ona će služiti za spremanje nasumično odabrane rečenice. Varijablu **odabir** postavite u vrijednost **0**. Iz kategorije **Arrays** odaberite naredbu **set text list to** te ime varijable **text list** promijenite u **izjavna**. Kao elemente liste upišite izjavne rečenice koje želite da se ispisuju na micro:bitu, a pritiskom na **plus** možete dodavati elemente liste **izjavna**. Postupak ponovite za upitne i usklične rečenice!



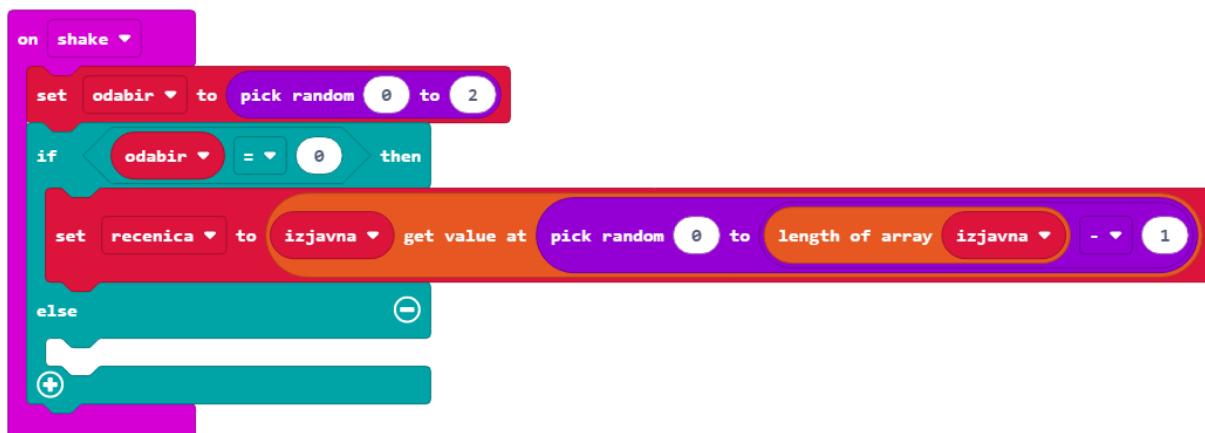
2. korak

Želite da se protresanjem micro:bita na ekranu ispiše nasumična rečenica, stoga je sljedeće naredbe potrebno postaviti unutar bloka **on shake** iz kategorije **Input**. Vrsta rečenice koja će se ispisati biti će povezana s varijablom **odabir** koja će zapravo biti nasumično odabran broj od 0 do 2. Postavljanje takve vrijednosti varijable **odabir** postići ćete pomoću naredbe **set odabir to** iz kategorije **Variables** i naredbe **pick random 0 to 2** (zbog toga što će u zadatku biti 3 vrste riječi) iz kategorije **Math**.



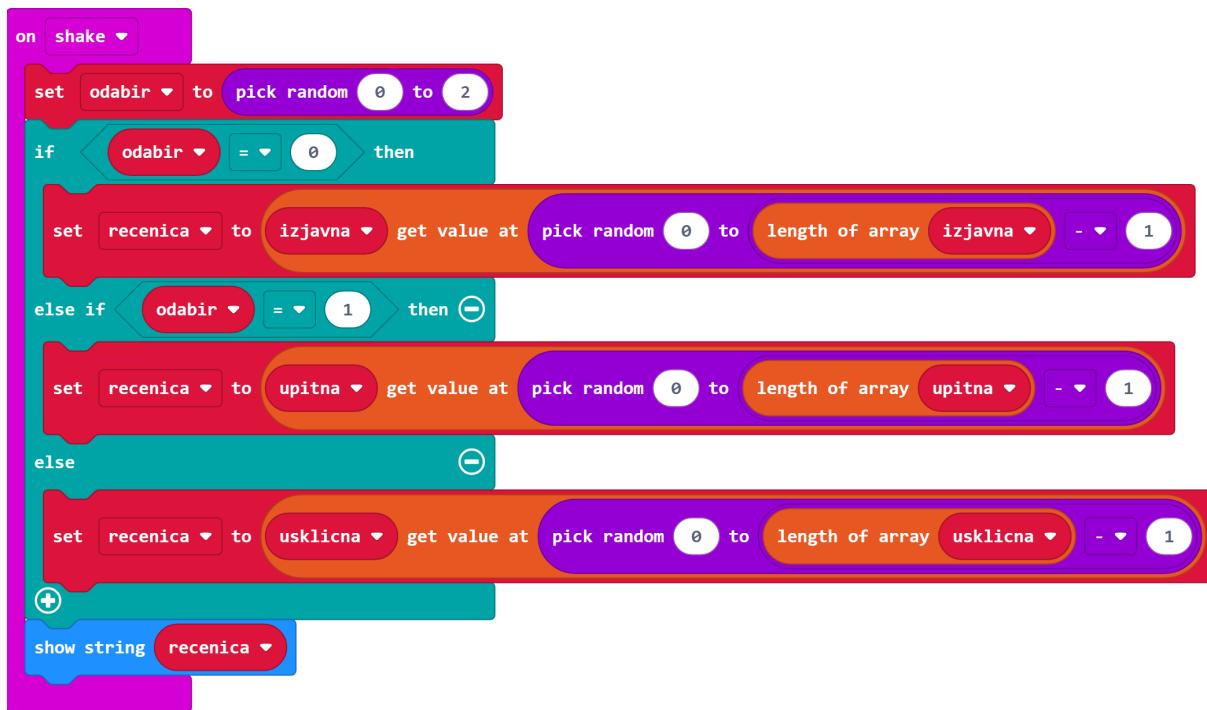
3. korak

Za svaku nasumično odabranu vrijednost varijable **odabir** ispisat će se jedna vrsta rečenice. To ćete učiniti pomoću **if else** uvjeta iz kategorije **Logic**. Kao prvi uvjet postavite uvjet **jednakosti** također iz kategorije **Logic** i to na način da varijabla **odabir** bude **jednaka 0**. Ukoliko je uvjet ispunjen, postavite vrijednost varijable **recenica** kao nasumičnu rečenicu iz liste **izjavna** pomoću naredbe **list get value at** iz kategorije **Arrays**. Nasumičan odabir postići ćete ponovo pomoću naredbe **pick random od 0** (pozicija početnog elementa liste) do **duljina liste (length of array** iz kategorije **Arrays**) **umanjena za 1** (pozicija posljednjeg elementa liste). Operaciju oduzimanja možete pronaći u kategoriji **Math**.



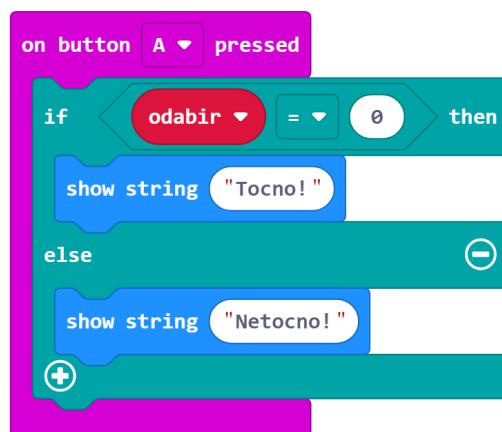
4. korak

Klikom na **plus** dodajte još jedan **else if** uvjet. Po uzoru na prethodni korak, u **else if** dijelu nametnite uvjet da varijabla **odabir** mora biti **jednaka 1** i da je tada vrijednost varijable **recenica** jedna od upitnih rečenica iz liste **upitna**. U **else** dijelu ponovite isto za usklične rečenice. Nakon **if else** uvjeta ispišite odabrano rečenicu pomoću naredbe **show string recenica** iz kategorije **Basic**.



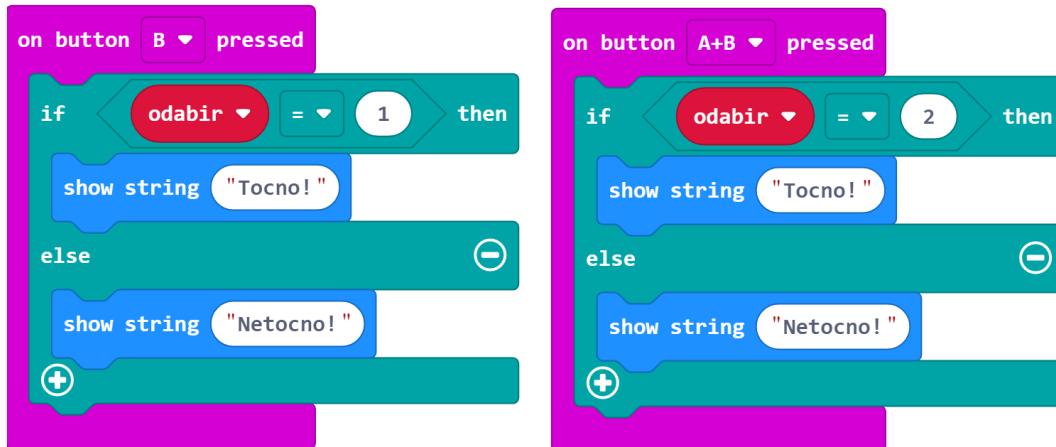
5. korak

Nakon što ste ispisali rečenicu, potrebno je pritiskom na tipkalo/kombinaciju tipkala pogoditi o kojoj vrsti rečenice se radi. Unutar naredbe **on button A pressed** iz kategorije **Input** postavite **if else** uvjet. Neka je prvi uvjet da varijabla **odabir** mora biti **jednaka 0** (odabrana rečenica je izjavna). Ukoliko je uvjet ispunjen, neka se na ekranu pomoću naredbe **show string** prikaže poruka „Tocno!“, a ukoliko nije ispunjen neka se prikaže poruka „Netocno!“.

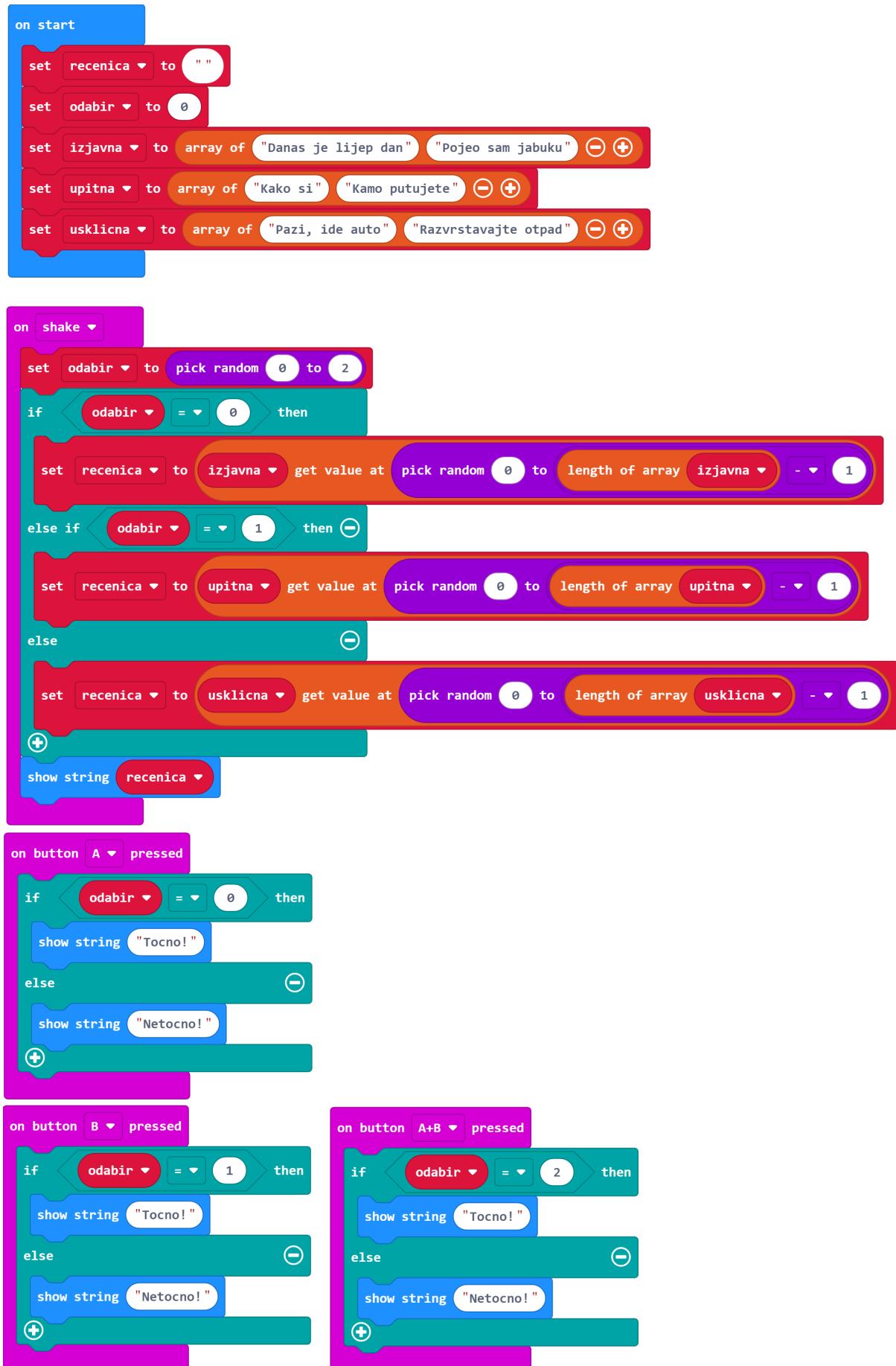


6. korak

U ovom koraku ponovite postupak iz prethodnog koraka za **tipkalo B** i kombinaciju **tipkala A+B**, odnosno za upitne i usklične rečenice.



Gотов програм



Program za micro:bit v2

U slučaju da koristite novu verziju micro:bita koji sadrži ugrađeni zvučnik, izmjenite prethodni program tako da se prilikom ispisa poruke točno ili netočno, reproducira odgovarajući zvuk.

Modificirajte 5. i 6. korak na način da ćete prije ispisa poruke „točno“ ili „netočno“ dodati naredbu **start melody** iz kategorije **Music**. Za davanje točnog odgovora odaberite npr. melodiju **jump up** a za davanje netočnog odgovora melodiju **jump down**.

