



IRIM - Institut za razvoj
i inovativnost mladih

micro:bit u nastavi

Odjeća

RAZREDNA NASTAVA



NJEMAČKI JEZIK

Odjeća

Izradite program pomoću kojeg će se na micro:bitu pritiskom na tipku A prikazati nasumično odabrana riječ koja označava neku vrstu odjeće na njemačkom jeziku. Pritiskom na tipku B neka se ponovi prikaz te riječi.

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

<https://bit.ly/odjeca-njem.>

Korištenje s učenicima

Predmet	Njemački jezik
Razred	3.- 4., osnovna škola
Odgojno-obrazovni ishodi	A. 3. 3. Govori vrlo kratke i vrlo jednostavne tekstove oponašajući izgovor i intonaciju govornog modela. A. 4. 4. Sudjeluje u vrlo kratkoj i vrlo jednostavnoj govornoj interakciji.

Program možete prebaciti na nekoliko micro:bitova te na svakom postaviti da se prikazuje različita vrsta odjeće. Isprintajte ili na papir nacrtajte ljudsko tijelo, a učenici moraju svaki micro:bit postaviti na odgovarajuće mjesto na slici, ovisno koja vrsta odjeće se na njemu prikazuje – *der Strumpf* će postaviti gdje su stopala, *der Schal* gdje je vrat itd. Na taj način moraju “obučiti” tijelo na slici.

Opis programa

Pritiskom na tipku A na zaslonu se prikazuje slučajno odabrana riječ (vrsta odjeće) na njemačkom.

Pritiskom na tipku B na zaslonu se ponavlja prikaz riječi odabran pritiskom na tipku A.

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

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

Izrada programa

1. korak

Prvo je potrebno napraviti bazu riječi za vrstu odjeće. To ćete napraviti pomoću liste. Iz kategorije **Arrays** u **Advanced** dijelu, odaberite naredbu **set text list to array of** i stavite je u blok **on start**. Primijetite kako se u kategoriji **Variables** pojavila nova varijabla **text list**. Desnim klikom miša na varijablu **text list** možete preimenovati naziv varijable – umjesto **text list** upišite **ListaOdjeca**. Sada ste izradili listu **ListaOdjeca** koja trenutno sadrži 3 polja sa slovima a, b i c. Proširite listu pritiskom na znak plus da ima ukupno 30 polja. U svako polje upišite neku vrstu odjeće na njemačkom jeziku.



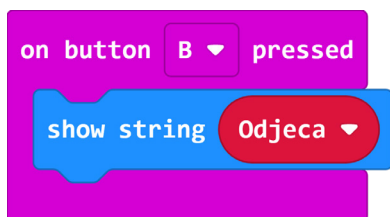
2. korak

Sada kreirajte varijablu **Odjeca** u koju ćete pohraniti nasumično odabranu riječ iz liste **ListaOdjeca** naredbom **set Odjeca to**. Lista ima 30 elemenata koji se nalaze na pozicijama 0-29 u listi. Zato je za nasumičan odabir dovoljno iskoristiti naredbu **pick random 0 to 29** iz **Math** kategorije i staviti je kao argument u naredbu **text list get value at** iz **Arrays** kategorije gdje umjesto **text list** odaberete **ListaOdjeca**. Nakon toga prikažite odabranu riječ naredbom **show string Odjeca**. Sve naredbe postavite u blok **on button A pressed** kako bi se odabir i prikaz riječi ostvario pritiskom na tipku A.



3. korak

Na kraju postavite da se i pritiskom na tipku B na ekranu prikaže riječ spremljena u varijabli **Odjeca** kako bi se korisnik mogao prisjetiti koja mu se riječ prikazala.



Gotov program

The image shows a Scratch script for a Micro:bit program. The script is organized into three main sections:

- on start** (blue block):
 - array of** (orange block): A list of 29 German clothing items:
 - "der Mantel"
 - "die Strumpfhose"
 - "die Bluse"
 - "der Rock"
 - "der Jogginganzug"
 - "das Kleid"
 - "die Sonnenbrille"
 - "die Brille"
 - "das Unterhemd"
 - "das Hemd"
 - "der Pullover"
 - "die Unterhose"
 - "der Anorak"
 - "der Schlafanzug"
 - "die Fliege"
 - "der Anzug"
 - "der Strumpf"
 - "die Krawatte"
 - "der Schal"
 - "das Sportheim"
 - "das T-shirt"
 - "die Hose"
 - "die kurze Hose"
 - "die Sandalen"
 - "die Jacke"
 - "der Hausschuh"
 - "die Armbanduhr"
 - "der Badeanzug"
 - "der Regenmantel"
 - "der Turnschuh"
 - set** (red block): Set **ListaOdjeca** to the array.
- on button A pressed** (purple block):
 - set** (red block): Set **Odjeca** to **ListaOdjeca** get value at **pick random 0 to 29**.
 - show string** (blue block): Show **Odjeca**.
- on button B pressed** (purple block):
 - show string** (blue block): Show **Odjeca**.