



IRIM - Institut za razvoj
i inovativnost mladih

micro:bit u nastavi

Pogodi pjesmu

RAZREDNA NASTAVA



GLAZBENA KULTURA

○ Pogodi pjesmu

Na micro:bitu se prikazuju različiti nazivi pjesama. Ovisno o tome koja se pjesma prikaže, učenici je zajedno moraju otpjevati.

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

<https://bit.ly/pogodi-pjesmu>.

○ Korištenje s učenicima

Predmet	Glazbena kultura
Razred	1.-4., osnovna škola
Odgojno-obrazovni ishodi	<p>B. 1. 1. Razgovijetno pjeva/izvodi najmanje 15 pjesama i brojalica bez obvezatnoga zapamćivanja cijelog teksta i pritom uvažava glazbeno-izražajne sastavnice.</p> <p>B. 2. 1., B. 3. 1. Izražajno i razgovijetno pjeva/izvodi najmanje 15 pjesama i brojalica bez obvezatnoga zapamćivanja cijelog teksta i pritom uvažava glazbeno-izražajne sastavnice.</p> <p>B. 4. 1. Aktivno sudjeluje u zajedničkoj izvedbi, usklađuje vlastitu izvedbu s izvedbama drugih, obogaćuje izvođenje i vrednuje izvedbu.</p> <p>B. 4. 2. Pjevanjem izvodi autorske i tradicijske pjesme iz Hrvatske i iz svijeta.</p>

○ Opis programa

Pritiskom na tipkalo A na micro:bitu se nasumično prikaže ime pjesme.

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

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

Izrada programa

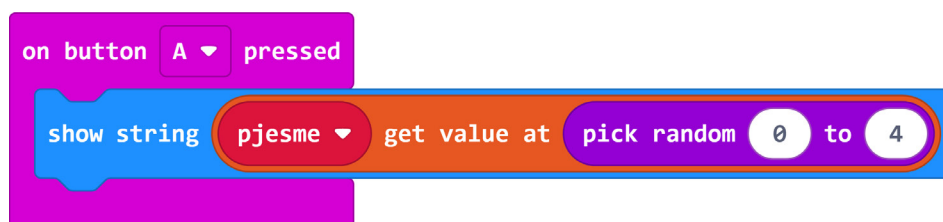
1. korak

U kategoriji **Variables** odaberite **Make a Variable** i kreirajte varijablu **pjesme**. Zatim iz kategorije **Arrays** povucite naredbu **set text list to** i postavite ju u blok **on start**. Klikom na **text list** promijenite ime liste u **pjesme**. U prazna polja upišite imena pjesama koje želite da se prikazuju na micro:bitu. Pritiskom na plus znak možete proširiti listu, a klikom na minus listu možete smanjiti.

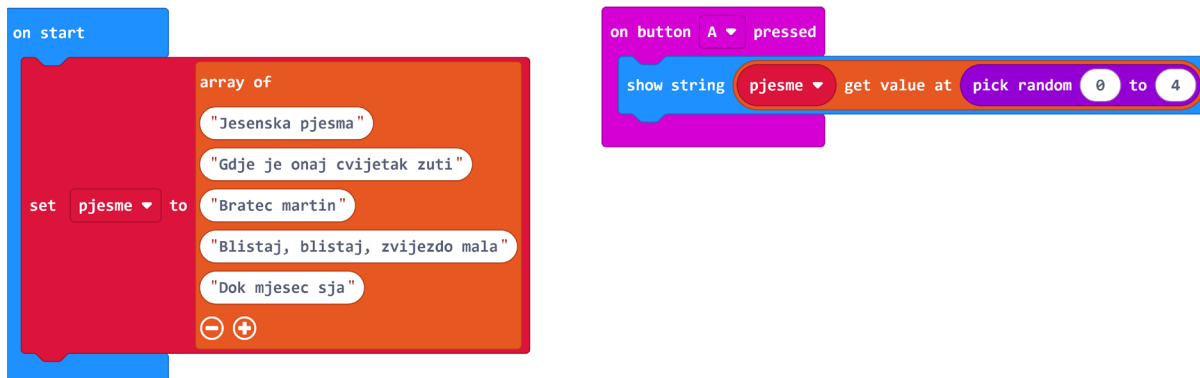


2. korak

Neka se pritiskom na **tipkalo A** na ekranu prikaže ime nasumične pjesme. Iz kategorije **Input** u radni prostor povucite blok **on button A pressed**. Ime pjesme ispisati ćete pomoću naredbe **show string** iz kategorije **Basic**. Unutar te naredbe postavite naredbu **list get value at** iz kategorije **Arrays**. Umjesto 0 postavite naredbu **pick random 0 to 10** iz kategorije **Math** pa umjesto 10 upišite broj 4 (u ovom slučaju lista pjesme ima 5 elemenata).



Gotov program



Program za micro:bit v2

U slučaju da koristite novu verziju micro:bita koji sadrži logotip osjetljiv na dodir, izmijenite prethodni program tako da se umjesto pritiskom na tipku A, prikaz naslova pjesme aktivira pritiskom na logotip.

Naredba **on logo pressed** nalazi se u **Input** kategoriji naredbi u dijelu micro:bit (V2).

