



IRIM - Institut za razvoj
i inovativnost mladih

micro:bit u nastavi

Geometrijski likovi

RAZREDNA NASTAVA



LIKOVNA KULTURA

○ Geometrijski likovi

Naučite geometrijske likove uz pomoć micro:bita.

Ovu lekciju možete pronaći na edukacijskom portalu Izradi! na poveznici:
<https://bit.ly/geometrijski-likovi>.

○ Korištenje s učenicima

Predmet	Likovna kultura
Razred	1., osnovna škola
Odgojno-obrazovni ishodi	A.1.1 Nakon 1. godine učenja predmeta likovna kultura učenik prepoznaće umjetnost kao način komunikacije, odgovara na različite poticaje povezujući iskustvo opažanja i doživljaja, kreativnu igru i stvaralačke aktivnosti u cijeloviti likovni i vizualni izraz.

Učenici, ovisno o prikazanom geometrijskom liku na micro:bitu, moraju isti izraditi pomoću kolaža ili nacrtati. Izrađuju svoj rad dodajući geometrijske likove redoslijedom kojim se prikazuju na micro:bitu.

○ Opis programa

Pritisom na tipkalo A, na zaslonu se nasumično prikaže geometrijski lik (trokut, kvadrat, pravokutnik ili krug).

Program se izrađuje u MakeCode editoru kojem možete pristupiti preko poveznice:
<https://makecode.microbit.org/>.

○ Izrada programa

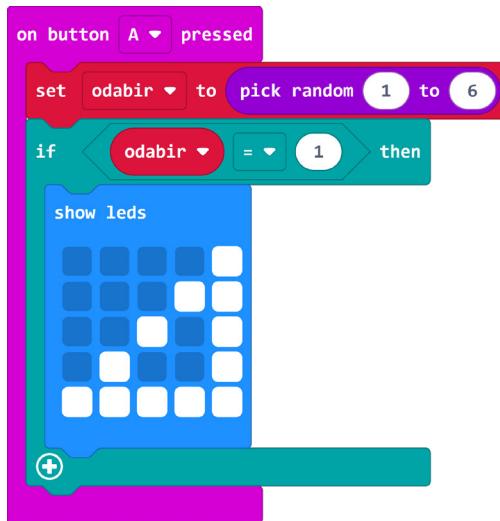
1. korak

Svaki prikazani geometrijski lik bit će povezan s jednim brojem. U kategoriji **Variables** odaberite **Make a Variable** i kreirajte varijablu **odabir**. Zatim iz iste kategorije povucite naredbu **set odabir to 0** i postavite ju unutar bloka **on button A pressed**. Ovu varijablu čete naredbom **pick random** iz **Math** kategorije, postaviti na nasumično odabran broj između 1 i 6. Ovisno o varijabli **odabir**, pritiskom na tipku A, želite da se prikaže odgovarajuća sličica.



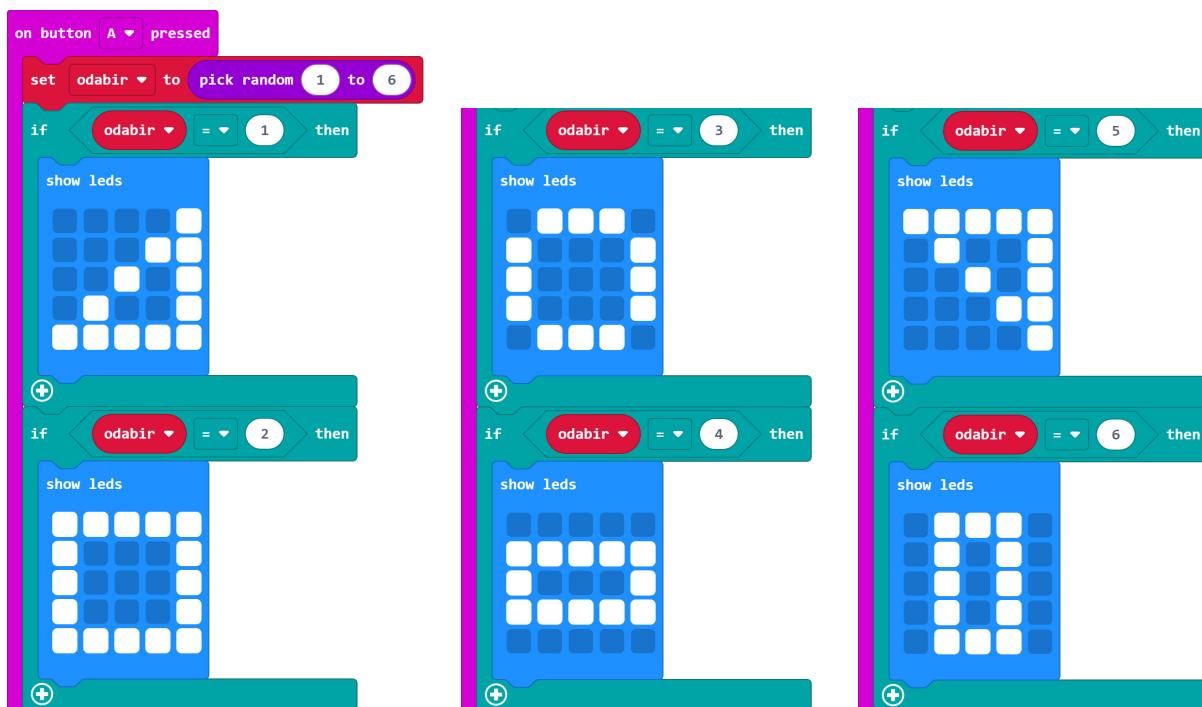
2. korak

Sada dodajte **if then** naredbu iz **Logic** kategorije. U uvjetu neka se provjerava je li vrijednost varijable **odabir** jednaka 1. Ako je uvjet ispunjen, neka se prikaže prva sličica nekog geometrijskog lika naredbom **show leds**.



3. korak

Kako biste dodali ostale sličice geometrijskih likova, potrebno je duplicirati **if then** naredbu iz prethodnog koraka te izmijeniti sličicu i broj koji se provjerava u uvjetu. U ovom primjeru kreirano je 6 različitih sličica koristeći 4 geometrijska lika – krug, kvadrat, pravokutnik i trokut.



Gотов програм

