



IRIM - Institut za razvoj
i inovativnost mladih

micro:bit u nastavi

Tjedan

RAZREDNA NASTAVA



PRIRODA I DRUŠTVO

Tjedan

Naučite dane u tjednu uz pomoć micro:bita.

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

<https://bit.ly/dani-u-tjednu>.

Korištenje s učenicima

Predmet	Priroda i društvo
Razred	1., osnovna škola
Odgojno-obrazovni ishodi	<p>A.1.2 Učenik prepoznaje važnost organiziranosti vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.</p> <p>B.1.2 Učenik se snalazi u vremenskim ciklusima, prikazuje promjene i odnose među njima te objašnjava povezanost vremenskih ciklusa s aktivnostima u životu.</p>

U igri se koristi 7 micro:bitova za svaki dan u tjednu, a učenici ih trebaju posložiti pravilnim redoslijedom. Učitelj može odrediti s kojim danom će započeti tjedan, a onda učenici moraju odrediti pravilan redoslijed ostalih.

Opis programa

Pritiskom na tipkalo A prikazuje se početno slovo nasumično odabranog dana u tjednu.

Na svaki od 7 micro:bitova potrebnih za ovaj primjer, prebacite isti program.

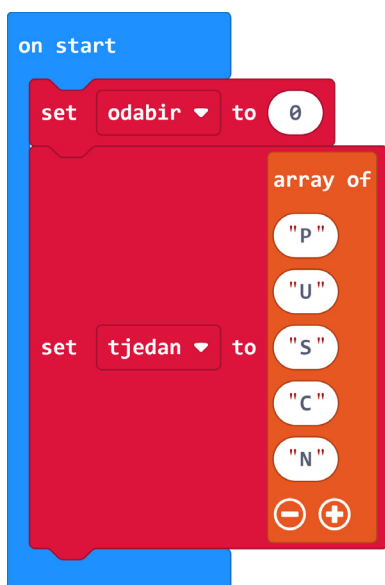
Program se izrađuje u MakeCode editoru kojem možete pristupiti preko poveznice:

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

Izrada programa

1. korak

Sve naredbe u ovom koraku izvršit će se pri uključivanju micro:bita, stoga ih postavite u blok **on start**. Za početak u kategoriji **Variables** kreirajte 2 varijable: **odabir** i **tjedan**. Zatim postavite vrijednost varijable **odabir** u **0**. Iz kategorije **Arrays** povucite naredbu **set text list to**, te ime varijable **text list** promijenite u **tjedan**. Klikom na **plus** možete proširiti listu, a kao elemente liste upišite početna slova dana u tjednu. Lista će sadržavati ukupno 5 elemenata umjesto 7 jer ponedjeljak i petak te srijeda i subota imaju isto početno slovo.



2. korak

Varijabla **odabir** kao vrijednost poprima mjesto na kojem se nalazi svaki element liste (u ovom slučaju od 0 do 4). Obzirom da će se dani u tjednu ispisani na micro:bitu nasumično izmjenjivati pritiskom na **tipkalo A**, sljedeće naredbe potrebno je postaviti u blok **on button A pressed** iz kategorije **Input**. Želite da se vrijednost varijable **odabir** svakim pritiskom na **tipkalo A** postavi na nasumičan broj od 0 do 4, stoga iz kategorije **Variables** povucite naredbu **set odabir to**. Kao vrijednost u koju ćete postaviti varijablu **odabir** odaberite naredbu **pick random** iz kategorije **Math** i upišite brojeve 0 i 4.



3. korak

Naposljetku je potrebno napisati dio programa za ispis odabranog dana na micro:bitu. Kako bi se početno slovo dana u tjednu cijelo vrijeme prikazivalo na ekranu, u **forever** blok stavite naredbu **show string**. Unutar nje postavite naredbu **tjedan get value at** iz kategorije **Arrays**. Kao vrijednost unutar te naredbe postavite varijablu **odabir**.



Gotov program

