



IRIM - Institut za razvoj  
i inovativnost mladih

micro:bit u nastavi

# Ispričaj priču uz micro:bit

RAZREDNA NASTAVA



INFORMATIKA

## Ispričaj priču uz micro:bit

Micro:bitom ispričajte priču koristeći naredbe za melodiju, prikaz sličica, brojeva i slova. Učenicima prvo ispričajte priču u 2-3 rečenice koju zatim što bolje moraju prikazati pomoću micro:bita. Mogu i sami osmisliti svoju priču te ju uz pomoć micro:bita ispričati.

Učenici mogu raditi samostalno ili u paru.

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

<https://bit.ly/ispricaj-pricu-uz-microbit>.

## Korištenje s učenicima

<b>Predmet</b>	Informatika
<b>Razred</b>	3., osnovna škola
<b>Odgojno-obrazovni ishodi</b>	<b>B. 3. 1.</b> stvara program korištenjem vizualnog okruženja u kojem se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje

## Opis programa

Isprogramirajte micro:bit tako da prikazuje sljedeću priču: Učenik je skoro zaspao i zakasnio u školu. Nekako se uspio probuditi i spremiti. Cijelim putem je trčao te je ipak na vrijeme stigao u školu.

U nastavku je samo prijedlog prikaza priče, svatko ju može interpretirati i prikazati na svoj način.

Program se izrađuje u MakeCode editoru, <https://makecode.microbit.org/>.

## Izrada programa

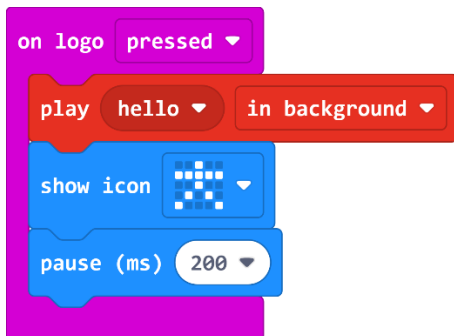
### 1. korak

U blok **on start** smjestite sličicu koja predstavlja učenika koji spava.



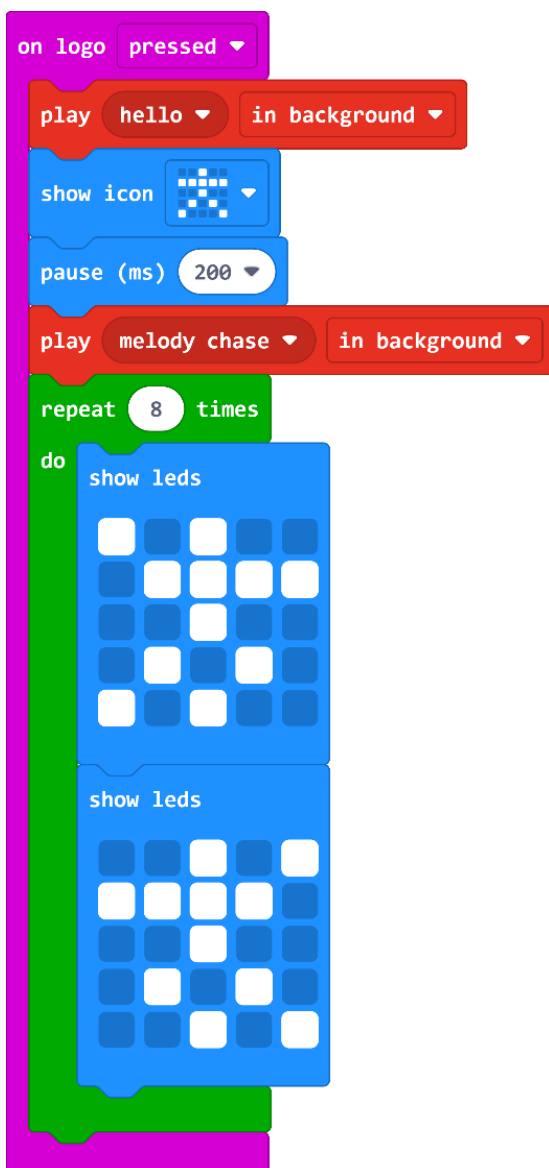
## 2. korak

Neka se pritiskom na logotip učenik probudi. U blok **on logo pressed** smjestite naredbu za reprodukciju kratkog zvuka hello u pozadini te naredbu za prikaz sličice čovječuljka. Na kraj stavite kratku pauzu kako bi se zvuk hello reproducirao do kraja prije nastavka priče.



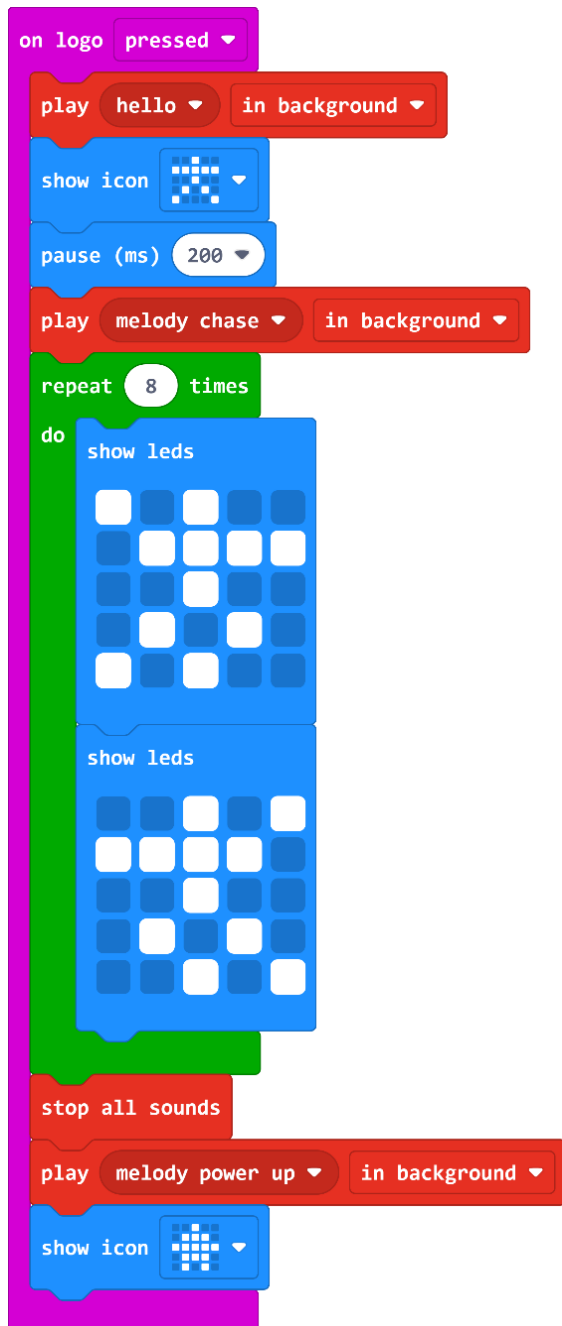
## 3. korak

Učenik sada trči prema školi. U nastavku naredbi u bloku **on logo pressed**, smjestite naredbu za melodiju koja će svirati u pozadini dok se odvija animacija. Zatim uzmite **repeat** petlju koja će 8 puta ponavljati prikaz dvije varijacije sličice čovječuljka što će dati dojam trčanja.



#### 4. korak

U trenutku kada učenik stigne pred školu što je predstavljeno sličicom kuće, prvo zaustavite sve zvukove naredbom **stop all sounds** i odaberite melodiju **power up** koja predstavlja uspješan dolazak.



## Gotov program

