

e-SVIJET 3

Pletemo petlju

<https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/1efa238a-8b27-4a43-9710-b932fd9064bb/>



Što to rade Hešteg i baka?



- Zna li tko od vas kako se plete?
- Što se nekada plelo?
- Što je uopće potrebno za pletenje?
- Od kuda ljudi uzimaju vunu?





Bako, reci mi nešto o pletenju.



Da bi nešto ispleo potrebno ti je klupko vune i dvije igle. Pletenje je vještina koju ljudi koriste od davnih dana. Ljudi su u prošlosti pleli odjevne predmete poput čarapa, džempera, kapa, šalova, rukavica itd., a vunu su dobivali šišanjem ovaca.



Pletemo petlju

Otvorite udžbenik na stranici 26.

Otvori e-sfera.hr i pogledaj video zapis pletemo petlju.

Petlje nam omogućuju ponavljanje i izvršavanje naredbi više puta.

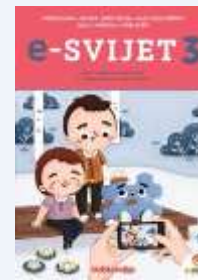


26. str.





Pletemo petlju



26. str.



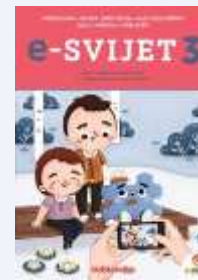
- Pogledaj napisane naredbe.
- Napiši ih kao blok za ponavljanje.

1. Sljedeći niz naredbi napišite s pomoću bloka za ponavljanje.





Pletemo petlju



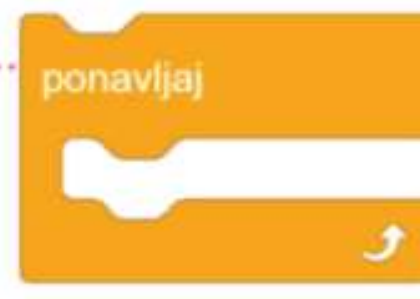
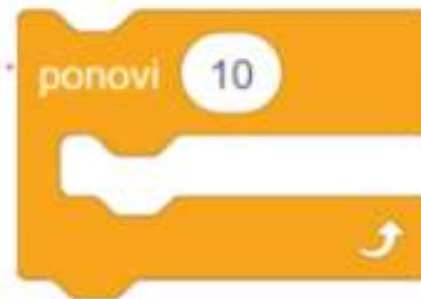
26. str.



- Sjeti se kako tvoj/a učitelj/ica kaže da pospremiš svoje stvari s klupe u torbu?

U svakodnevnom se životu često koristimo petljama. Kada učiteljica kaže „Spremite sve s klupe.” ili „Podijeli sve nastavne listiće.”, ona upotrebljava riječ „sve” umjesto ponavljanja (spremite pernicu, spremite knjigu, spremite bilježnicu).

Prisjetimo se, u Scratchu postoji nekoliko naredbi ili blokova za ponavljanje.



- Da ne nabraja svaku stvar koju moraš pospremiti jednostavno kaže „Pospremi sve u torbu.”




Pletemo petlju



27. str.



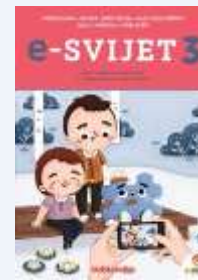
- Otvori program .
- Složi zadane blokove i vidi što će se dogoditi.
- U udžbeniku obrazloži svoj odgovor.

2. Objasnite što će dogoditi pokretanjem sljedećih blokova.





Pletemo petlju



27. str.



- U programu **SCRATCH** izradi zadane naredbe.



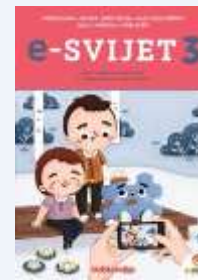
3. Izradite u Scratchu program:

- a) kojim će lik recitirati jednu kiticu prema izboru iz pjesmice Kad' si sretan.
- b) kojim će lik ponoviti tu kiticu šest puta.






Pletemo petlju




27. str.



- Pomozi Heštegu doći do školske torbe.
- Napiši naredbu kojom će Hešteg doći do torbe krećući se samo po bijelim poljima.
- Ponavljaju li se neki postupci?

4.  je zaboravio školsku torbu. Pomognite mu pronaći put do njegove školske torbe.

 se može kretati samo bijelim poljima. Pozorno proučite put na slici.



a) Ponavljaju li se neki postupci?

b) Program izradite u Scratchu. Preuzmite početni projekt s e-sfere i u njemu izradite zadatak. Upotrijebite što manje naredbi.

Zapamti!

Sa e-sfera.hr preuzmite datoteku
Pletemo_petlju_zadatak_4.sb3.



Petljama se koristimo kada
želimo više puta izvršiti iste
naredbe.





Pletemo petlju



18. str.



Otvorite radnu bilježnicu na stranici 18.

1. Pokreni Scratch i složi zadane blokove koristeći se blokom za ponavljanje.



- U programu  složi zadane naredbe blokom za ponavljanje.



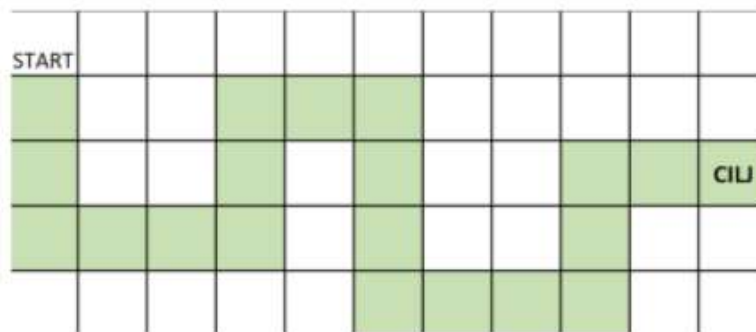
Pletemo petlju



18. str.



2. Pokreni Scratch i složi točno blokove skripta potrebne za dolazak od starta do cilja.



Koristi se sljedećim blokovima:







- Kao kada si Heštegu pomogao/la doći do školske torbe, dođi sada od polja START do polja CILJ.

- Blokove složi u programu .
- Koristi se zadanim blokovima.



Poigraj se i provjeri svoje znanje!

- Posjeti stranicu , na njoj prolistaj svoj udžbenik iz informatike i klikom miša otvori kod  koji se nalazi pored naslova.
- Kod  možeš i skenirati svojom  aplikacijom na mobilnom uređaju.
- Zaigraj kvizove znanja i razne igre o programu Scratch.

Klikni ovdje!
e-sfera.hr

