

Radni centar

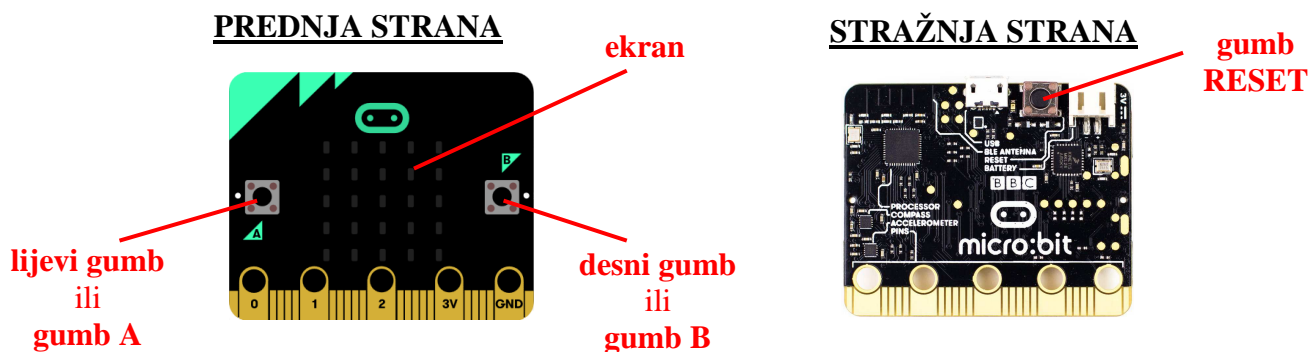
Redoslijed računskih operacija

Broj igrača: 2 ili više parova

Materijali:

- 1 micro:bit s odgovarajućim programom ili simulator
- štoperica (može s mobitela)
- papir i olovka (za zapisati bodove)

Dijelovi micro:bita koje koristimo:



Upute:

- ✓ Uključujemo štopericu na jednu minutu i prvi igrač počinje igrati. Samo on igra tu jednu minutu i za to vrijeme treba točno riješiti što veći broj zadataka.
- ✓ Igrač koji igra, micro:bit mora držati tako da i protivnički igrač vidi ekran. Za vrijeme igre, protivnički igrač će bilježiti bodove, jednostavno bilježeći crtice za svaki bod tj. za svaki točno riješeni zadatak.
- ✓ Igrač pritiskom na **gumb A**, na ekranu dobiva zadatak, npr. $90+4\cdot 8$.
- ✓ Igrač treba što brže izračunati koji je rezultat i naglas ga reći. Nakon toga treba pritisnuti **gumb B**. Tada će se točan rezultat pojaviti na ekranu. Ako se pojavio isti rezultat koji je igrač rekao (dakle, ako je igrač točno izračunao), protivnički igrač na papir crta jednu crticu (koja označava 1 bod). Ako igrač nije rekao točan rezultat, nema boda. U oba slučaja nastavlja dalje, tj. ponovo pritišće **gumb A** da bi dobio novi zadatak, ponovo ga rješava itd.
- ✓ Ako igrač stisne gumb B prije nego je rekao ikakav rezultat, nema boda.
- ✓ Učenik može, ali ne mora zadatak napisati na papir. Dakle, može rješavati napamet, a može i pisano, što mu je brže i točnije. U zapisivanju i računanju može mu pomagati i suigrač.
- ✓ Kad istekne vrijeme, na papiru treba izbrojiti osvojene bodove i zapisati ih pod imenom tog igrača odnosno para.
- ✓ Nakon toga na redu je sljedeći igrač. Starta se štoperica i sljedeći igrač počinje igrati.
- ✓ Budući da igru igra nekoliko parova, prvo igraju učenici iz svih parova, a zatim roditelji iz svih parova. Računati mogu i zajednički, no bitno je da u početnom krugu **učenici** drže micro:bit u ruci, a nakon toga u drugom krugu **roditelji**. Bodovi se zapisuju na papir, a nakon što se izredaju svi igrači, bodovi članova istog para se zbroje. Pobjeđuje par koji ima najviše bodova.

Napomena:

- Vrijeme koje se mjeri, ne mora biti jedna minuta, već po želji/dogovoru.
- Tipovi zadataka koji se pojavljuju su "desetica+broj·broj" i "broj·broj+desetica", pri čemu su faktori brojevi od 0 do 9.