

# △ Lærarretteiing - PXT: Det regnar mat!



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel som går ut på å fange flest mogleg matbitar som fell ned på skjermen.



## Oppgåva passar til:

**Fag:** Matematikk, programmering, IT

**Anbefalte trinn:** 5. trinn - VG3

**Tema:** Spel, koordinatsystem.

**Tidsbruk:** Dobbelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit koordinatsystem
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- ☐ **IT2, VG3:** programmere med val og gjentakingar

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke koordinat til å plassere element på skjermen.
- ☐ Elevane kan lage kode som let brukaren styre ein figur på skjermen.
- ☐ Elevane kan lage ein variabel som tel poeng.

## Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Oppgåva er grunnleggjande, og kan ikkje brukast åleine for å vurdere kompetansemålet.

## Føresetnader og utstyr

- ☐ **Føresetnader:** Oppgåva er ein introduksjon til micro:bit, og krev ingen forkunnskapar eller erfaring.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med tilgang til Internett, micro:bit og micro-usb-kabel.

## Framgangsmåte

Her kjem tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i den faktiske oppgåva. [Klikk her for å sjå oppgåveteksten.](#)

*Me har diverre ikkje nokon tips, erfaringar eller utfordringar tilknytta denne oppgåva endå.*

## Variasjonar

- ☐ Prøv å leggje til lydeffektar i spelet.
- ☐ Prøv å endre hastigheita i spelet.

## Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0