Lærerveiledning - PXT:Kompass

▶ TIL OPPGAVE

LAST NED PDF

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et kompass av en micro:bit.



Oppgaven passer til:

Fag: Naturfag, programmering, IT, samfunnsfag, teknologi i praksis.

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Himmelretninger, løkker.

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

- Naturfag, VG1: bruke enkle datasimuleringer eller animasjoner for å illustrere og forklare naturfaglige fenomener og teste hypoteser
- Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- IT2, VG3: tilordne uttrykk til variabler
- IT2, VG3: lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere
- Samfunnsfag, 4. trinn: peike ut og orientere seg etter himmelretningar og gjere greie for kvifor det er tidsskilnader
- Teknologi i praksis, 10. trinn: framstille produktet med eigna materiale, komponentar, og funksjonelle teknologiske løysingar

Forslag til læringsmål

• Elevene kan bruke hjelpemidler til å peke ut hvilken retning som er nord.

• Elevene kan bruke innebygde funksjoner til å bestemme himmelretningene digitalt.

Forslag til vurderingskriterier

• Oppgaven er grunnleggende, og kan ikke brukes alene for vurdering av kompetansemålet.

Forutsetninger og utstyr

- Forutsetninger: Oppgaven er en introduksjon til micro:bit, og krever ingen forkunnskaper eller erfaring.
- Utstyr: Datamaskin med tilgang til Internett, micro:bit og micro-usb-kabel.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. <u>Klikk her for å se oppgaveteksten.</u>

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

• Prøv å endre koden slik at displayet viser hvilken retning micro:bit-en peker i.

Eksterne ressurser

Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: CC BY-SA 4.0