

○ Lærarrettleiing - PXT: Blinkande hjarte



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane få eit hjarte til å blinke i ulike hastigheiter.



Oppgåva passar til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Løkker.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **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 lage ei løkke for å gjenta blinkeprosessen.
- ☐ Elevane kan endre hastigheita på gjentakinga.

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.

Fremgangsmåte

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 knytt til denne oppgåva endå.

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage andre figurar som gjentek seg, eller la fleire ulike figurar visast etter kvarandre.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0