

△ Lærarrettlegg - Python: Knappar



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lære korleis kode kan brukast til å registrere når knappane på micro:bit-en er trykt ned.



Oppgåva passar til:

Fag: Programmering, IT

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Funksjonar.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke fleire programmeringsspråk der minst eitt er tekstbasert
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- ☐ **IT2, VG3:** lage egne og bruke egne og andre sine funksjonar eller metodar med parameter

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan få micro:bit-en til å registrere når ein knapp er trykt, og kva knapp det er.
- ☐ Elevane kan bruke funksjonar inni funksjonar, "nøsting", for å byggje funksjonar som gjer fleire ting.

Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Oppgåva er grunnleggjande, og kan ikkje brukast aleine 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

- ☐ Elevane kan utvide spelet til å gjere ulike ting viss knappane vert halde inne lenge (inspirert av morsekode), trykkast i ei bestemt rekkjefølgje eller haldast inne samstundes.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: [The MIT License \(MIT\)](#)