

△ Lærarrettleiing - PXT: Rakettoppskyting



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ei nedteljing og så ein animasjon av ein rakett som vert skote opp på skjermen.



Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Løkker

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **K&H, 2. trinn:** byggje med enkle geometriske grunnformer
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke pikslar for å lage enkle illustrasjonar.
- ☐ Elevane kan bruke variablar og løkker for å lage ei nedteljing på skjermen.

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

- ☐ Lag ei lengre nedteljing.
- ☐ Endre til noko anna som skjer når nedteljinga når 0.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0