

△ Lærarrettleiing - Python: Bilete



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane få ulike bilete til å visast på micro:bit-skjermen.



Oppgåva passar til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Programmering.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke fleire programmeringsspråk der minst eitt er tekstbasert

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke kode til å vise bilete 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

- ☐ Prøv å lage animasjonar ved å bruke ulike lysstyrker og koordinatar.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

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