



Lærarretteiing - PXT: Nødt eller sannheit

[PÅ BOKMÅL](#)[TIL OPPGAVE](#)[LAST NED PDF](#)

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage spelet "Nødt eller sanning?" som anten gir spelarane ei utfordring som må gjennomførast eller eit spørsmål dei må svare på.



Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, programmering, IT

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Spel, tilfeldighet.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** vurdere og samtale om sjansar i daglegdagse samanhengar, spel og eksperiment og berekne sannsyn i enkle situasjonar
- ☐ **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 kode som vel eit tilfeldig element frå ei liste.
- ☐ Elevane kan lage kode som let brukaren velje mellom nødt og sanning.

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 lage kode som òg vel tilfeldig om spelaren skal gjere ei utfordring eller svare på eit spørsmål.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0