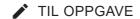
Lærarrettleiing - PXT: Stein, saks, papir





LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage spelet stein, saks, papir.



Fag: Matematikk, programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Spel, tilfeldigheit.

Tidsbruk: Dobbelttime

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

Forslag til læringsmål

- Elevane kan forklare tilfeldige utfall og snakke om sannsyn knytt til stein, saks, papir.
- Elevane kan bruke kode til å få tilfeldige utfall i spel.
- Elevane kan lage kode som let spelaren velje mellom ulike utfall for seg sjølv.

Forslag til vurderingskriterium

• Dppgåva 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, to ledningar med krokodilleklemmer og hovudtelefonar.

Framgangsmåte

Her kjem tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i den faktiske oppgåva. <u>Klikk her for å sjå oppgåveteksten.</u>

Me har diverre ikkje nokon tips, erfaringar eller utfordringar tilknytta denne oppgåva endå.

Variasjonar

- Lag moglegheita for å velje mellom å spele åleine (mot micro:bit-en) eller to saman.
- Utvid til ein meir avansert versjon med fleire moglege utfall.

Eksterne ressursar

• I TV-serien ""Big bang theory"" vart den hakket meir avanserte versjonen "Rock, paper, scissors, lizard, Spock" brukt for å avgjere ueinigheiter i vennegjengen.

Lisens: CC BY-SA 4.0