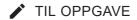
Lærarrettleiing - PXT: Blinkande lys





LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit program som får eit lys på micro:bit-en til å blinke!



Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Løkker.

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

- Matematikk, 4. trinn: lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

• Elevane kan bruke koordinatar til å tenne og slokke lys på ein micro:bit.

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.

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

• Elevane kan lage mønster, bilete eller få fleire lys til å tennast og slokkast uavhengig av kvarandre.

Eksterne ressursar

• Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0