

# △ Lærerveiledning - PXT: Blinkende lys

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

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et program som får et lys på micro:biten til å blinke!



**Oppgaven passer til:**

**Fag:** Matematikk, programmering.

**Anbefalte trinn:** 5. trinn - VG3

**Tema:** Løkker.

**Tidsbruk:** Enkelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke koordinater til å tenne og slukke lys på en micro:bit.

## Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Oppgaven er grunnleggende, og kan ikke brukes alene for vurdering av kompetansemålet.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Oppgaven er en introduksjon til micro:bit, og krever ingen forkunnskaper eller erfaring.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med tilgang til Internett, micro:bit og micro-usb-kabel.

## Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. [Klikk her for å se oppgaveteksten.](#)

*Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.*

## Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage mønstre, bilder eller få flere lys til å tennes og slukkes uavhengig av hverandre.

## Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: CC BY-SA 4.0