

Lærarrettleiing - PXT: Lysmusikk



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane få ein micro:bit til å spele ulike toner avhengig av kor mykje lys som treff ein lyssensor.



Oppgåva passar til:

Fag: Naturfag, programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Lys, løkker.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Naturfag, 10. trinn:** gjennomføre forsøk med lys, syn og farger, og beskrive og forklare resultata.
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan forklare korleis ulike lysforhold gir ulike lydsignal frå micro:bit-en.
- ☐ Elevane kan lage kode som tek inn eksterne signal, og gir output basert på desse.

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, ledningar med krokodilleklemmer og ein buzzar.

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 endre på lengda av tonene som vert spelt av.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0