

Lærarretteiing - PXT: Spå framtida med bilete



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ei liste med bilete, og så bruke kode til å velje eit tilfeldig bilete som visast på skjermen.



Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, programmering, IT

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Tilfeldigheit, bilete.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **K&H, 2. trinn:** bruke dekorative element frå kunst og kunsthandverk i eige arbeid
- ☐ **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
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** overføre løysingar til nye problem ved å generalisere og tilpasse eksisterande programkode og algoritmar.
- ☐ **IT2, VG3:** programmere med val og gjentakingar

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan lage enkle bilete ved å tenne/slokke lys på skjermen.
- ☐ Elevane kan samtale om tilfeldigheit og bruke kode for å velje eit tilfeldig element frå ei liste.
- ☐ Elevane kan bruke eigen kode og endre den til å løyse nye problemstillingar.

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.

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 syte for at fleire (ulike) bilete vert vist etter kvarandre.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0