



Lærerveiledning - Python: Bevegelse

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene skrive kode som får micro:bit til å gi output basert på hvordan den holdes.



Oppgaven passer til:

Fag: Musikk, programmering, IT

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Musikk, akselerometer.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Musikk, 7. trinn:** komponere og gjøre lydopptak ved hjelp av digitale verktøy
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- ☐ **IT2, VG3:** tilordne uttrykk til variabler
- ☐ **IT2, VG3:** lese og bruke dokumentasjon og kode

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lage kode som får micro:bit til å lage lyd.
- ☐ Elevene kan bruke løkker som gjentas for alltid.
- ☐ Elevene kan bruke variabler for å gjøre kode mer lesbar og enklere å videreutvikle.
- ☐ Elevene kan lese kode og gjøre egne tilpasninger basert på denne.

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, ledninger med krokodilleklemmer, buzzer.

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 kode som endrer lyden mer gradvis, også dersom bevegelsene er brå.

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: [The MIT License \(MIT\)](#)