

△ Lærarrettleiing - PXT: Tel med knappar



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane få micro:bit-en til å telje både oppover og nedover ved å trykkje på knappane A og B.



Oppgåva passar til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Teljing.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan lage kode som registrerer om brukaren trykkar på A eller B, og å reagere på kva som vert trykt.

Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Oppgåva er grunnleggjande, og kan ikkje brukast aleine 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

- ☐ Lag andre teljemetodar, til dømes ved å ta omsyn til rørsler brukaren gjer.
- ☐ Lag kode som gjer at teljaren går tilbake til 0 viss brukaren ristar på micro:bit-en.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0