

# △ Lærarretteiing - PXT: Blinkande lys



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit program som får eit lys på micro:bit-en til å blinke!



**Oppgåva passar til:**

**Fag:** Matematikk, programmering

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

**Tema:** Løkker.

**Tidsbruk:** Enkelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke koordinatar til å tenne og slukke lys på ein micro:bit.

## 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 lage mønster, bilete eller få fleire lys til å tennast og slokkast uavhengig av kvarandre.

## Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0