

# ● Lærerveiledning - PXT: Blinkende hjerte

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Blokkbasert, Animasjon

Fag: Programmering

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene få et hjerte til å blinke i ulike hastigheter.

### ✓ Oppgaven passer til:

**Fag:** Programmering

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

**Tema:** Løkker.

**Tidsbruk:** Dobbelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- ☐ **IT2, VG3:** programmere med valg og gjentakelser

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lage en løkke for å gjenta blinkeprosessen.
- ☐ Elevene kan endre hastigheten på gjentakelsen.

## 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.

## Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../pxt\\_blinkende\\_hjerte/pxt\\_blinkende\\_hjerte.html](#))

*Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.*

## Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage andre figurer som gjentas, eller la flere forskjellige figurer vises etter hverandre.

## Eksterne ressurser



Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)