Lærerveiledning - PXT: Rakettoppskyting

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit
Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Animasjon
Fag: Programmering, Kunst og håndverk
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage en nedtelling og så en animasjon av en rakett som skytes opp på skjermen.

Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndverk, programmering.

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Løkker.

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

- [ ] **K&H, 2. trinn:** bygge med enkle geometriske grunnformer
- [ ] **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevene kan bruke piksler for å lage enkle illustrasjoner.
- [ ] Elevene kan bruke variabler og løkker for å lage en nedtelling som vises på skjermen.

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_rakettoppskytning/pxt_rakettoppskytning.html)

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

Variasjoner

- [ ] Lag en lengre nedtelling.
- [ ] Endre til noe annet som skjer når nedtellingen når 0.

Eksterne ressurser

- [ ] Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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