

Lærarrettleiing - PXT: Nødt eller sannheit

Skrevet av: Stein Olav Romslo og Susanne Rynning Seip

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Spill Fag: Matematikk, Programmering

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage spelet "Nødt eller sanning?" som anten gir spelarane ei utfordring som må gjennomførast eller eit spørsmål dei må svare på.



Fag: Matematikk, Programmering, IT1

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Spel, Tilfeldigheit, Lister

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

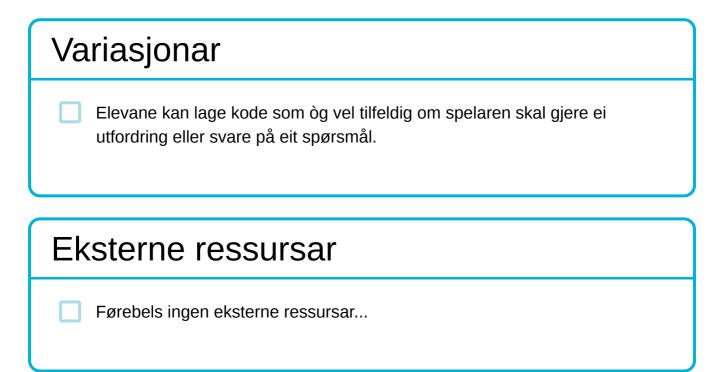
·
Matematikk, 8. trinn: utforske hvordan algoritmer kan skapes, testes og forbedres ved hjelp av programmering
Matematikk, 9. trinn: berekne og vurdere sannsyn i statistikk og spel
Fordypning i matematikk, 10. trinn: diskutere, planlegge, lage og vurdere spilledesign og egne spill
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere

over bruken av disse
Programmering, 10. trinn: analysere problem, gjera dei om til delproblem og gjera reie for korleis nokon av delproblema kan løysast med programmering
IT1, VG2: forklare kva ein algoritme er, og sjølv skrive strukturert og effektiv kode for å løysa små problem
Forslag til læringsmål
Elevane kan lage kode som vel eit tilfeldig element frå ei liste.
Elevane kan lage kode som let brukaren velje mellom nødt og sanning.
Elevane kan skrive pseudokode for kva dei ynskjer å gjennomføre for så å implementere det.
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. (../pxt_nodt_eller_sannhet/nodt_eller_sannhet_nn.html)

Me har diverre ikkje nokon tips, erfaringar eller utfordringar tilknytta denne oppgåva endå.



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