

## ◆ Lærerveiledning - PXT: Nødt eller sannhet

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

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

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

### Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage spillet "Nødt eller sannhet?" som enten gir spilleren en utfordring som må gjennomføres eller et spørsmål som må besvares.



#### 🗸 Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, programmering, IT.

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

**Tema**: Spill, tilfeldighet.

Tidsbruk: Dobbelttime

#### Kompetansemål

<b>Matematikk, 7. trinn:</b> vurdere og samtale om sjanser i dagligdagse sammenhenger, spill og eksperimenter og beregne sannsynlighet i enkle situasjoner
<b>Programmering, 10. trinn:</b> 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 kode som velger et tilfeldig element fra en liste. Elevene kan lage kode som lar brukeren velge mellom nødt og sannhet. 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 nodt eller sannhet/nodt eller sannhet.html)

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

#### Variasjoner

Elevene kan lage kode som også velger tilfeldig om spilleren skal gjøre en utfordring eller besvare et spørsmål.
Eksterne ressurser
Foreløpig ingen eksterne ressurser

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