◆ 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

- [ ] **Matematikk, 7. trinn:** vurdere og samtale om sjanser i dagligdagse sammenhenger, spill og eksperimenter og beregne sannsynlighet i enkle situasjoner
- [ ] **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 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)