## Lærerveiledning - PXT: Terning

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

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

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

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage en digital terning av micro:bit-en.



## Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, programmering, IT.

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Tilfeldighet, løkker.

Tidsbruk: Dobbelttime

## Kompetansemål

Forslag til læringsmål
Elevene kan lage kode for å simulere tilfeldige utfall.
Elevene kan bruke variabler for å lagre utfall.
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_terning/terning.html)
Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven

Variasjoner

Vis bilder (som på en vanlig terning) i stedet for tall.

Lag flere terning-variabler og vis summen eller produktet av tallene.
Gjør det mulig for brukeren å velge hvor mange terninger som skal kastes.
Eksterne ressurser
Foreløpig ingen eksterne ressurser

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