Lærerveiledning - PXT: Stein, saks, papir

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 stein, saks, papir.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

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

Forslag til læringsmål

Elevene kan forklare tilfeldige utfall og snakke om sannsynlighet knyttet til stein, saks, papir.
Elevene kan bruke kode til å få tilfeldige utfall i spill.
Elevene kan lage kode som lar spilleren velge mellom ulike utfall for seg selv.
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.

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

Variasjoner

	Lag muligheten for å velge mellom å spille alene (mot micro:bit-en) eller to sammen.
	Utvid til en mer avansert versjon med flere mulige utfall.
Ek	ksterne ressurser

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