



Micro:bit

# ● Lærerveiledning - PXT: Trykk A for bilde

Skrevet av: Susanne Rynning Seip

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert

Fag: Kunst og håndverk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et program som viser et bilde når de trykker på knapp A.



## Oppgaven passer til:

**Fag:** Kunst og håndverk

**Anbefalte trinn:** 5. trinn - VG3

**Tema:** Bilder

**Tidsbruk:** Enkeltime

## Kompetansemål



**Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk



**Kunst og håndverk, 10. trinn:** visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan få micro:biten til å vise et resultat når de trykker på knapp A.

## 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\\_trykkforbilde/trykkforbilde.html](#))

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

## Variasjoner

- ☐ Elevene kan få micro:biten til å vise forskjellige bilder når B eller A+B blir trykket på.

## Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...



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