Lærarrettleiing - PXT: Snake

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

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

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ein variant av det klassiske spelet Snake.



Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, programmering, IT

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Spel, løkker, koordinatsystem.

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

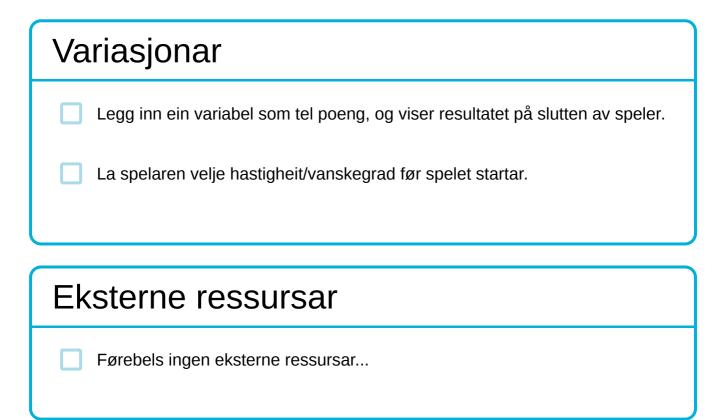
•	
	se av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på n, både med og utan digitale verktøy
koordinatsystem, med o	eskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i g utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til rallelt med aksane i eit koordinatsystem
	nn: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, ariablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
	nn: overføre løysingar til nye problem ved å eksisterande programkode og algoritmar.

☐ IT2, VG3: bruke programmeringsspråk i multimedieapplikasjonar	
Forslag til læringsmål	
Elevane kan bruke koordinat til å beskrive posisjon på skjermen.	
Elevane kan lage kode for å få ein figur til å bevege seg i eit koordinatsystem.	
Elevane kan bruke løkker for å gjenta kode.	
Elevane kan tilpasse koden frå dei ulike elementa til den aktuelle problemstillinga.	
Elevane kan lage eit spel som visast på og styrast med ein micro:bit.	
Forslag til vurderingskriterium	
Eleven viser middels måloppnåing ved å fullføre oppgåva steg for steg.	
Eleven viser høg måloppnåing ved å strekke seg lengre enn beskrivingane, til dømes ved å lage eigne variasjonar.	
Føresetnader og utstyr	
Føresetnader: Oppgåva er ein introduksjon til micro:bit, og krev ingen forkunnskapar eller erfaring.	

Utstyr: Datamaskin	n med tilgang til Internett, micro:bit og micro-usb-kabel.
Framgangsmå	ato.

Her kjem tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i den faktiske oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. (../pxt_snake/snake_nn.html)

Me har diverre ikkje nokon tips, erfaringar eller utfordringar tilknytta denne oppgåva endå.



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