

# Lærerveiledning - PXT: Tell med knapper

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert

Fag: Programmering

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

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene få micro:bit-en til å telle både oppover og nedover ved å trykke på knappene A og B.

### Oppgaven passer til:

**Fag:** Programmering

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

**Tema:** Telling.

**Tidsbruk:** Dobbelttime

### Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

### Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lage kode som registrerer om brukeren trykker på A eller B, og å reagere på hva som blir trykket.

## 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\\_tell\\_med\\_knapper/tell\\_med\\_knapper.html](#))

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

## Variasjoner

- ☐ Lag andre tellemetoder, for eksempel ved å ta hensyn til bevegelser brukeren gjør.
- ☐ Lag kode som gjør at telleren går tilbake til 0 dersom brukeren rister på micro:bit-en.

## Eksterne ressurser

## ERSTELLE RESSURSEN

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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