

Lærarrettleiing - PXT: Rakettoppskyting

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Animasjon

Fag: Programmering, Kunst og håndverk

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ei nedteljing og så ein animasjon av ein rakett som vert skote opp på skjermen.

Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Løkker

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

- ☐ **K&H, 2. trinn:** byggje med enkle geometriske grunnformer
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke nikelar for å lage enkle illustrasjonar

- ☐ Elevane kan bruke piksalar for å lage enkle illustrasjonar.
- ☐ Elevane kan bruke variablar og løkker for å lage ei nedteljing på skjermen.

Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Oppgåva er grunnleggjande, og kan ikkje brukast åleine for å vurdere kompetansemålet.

Føresetnader og utstyr

- ☐ **Føresetnader:** Oppgåva er ein introduksjon til micro:bit, og krev ingen forkunnskapar eller erfaring.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med tilgang til Internett, micro:bit og micro-usb-kabel.

Framgangsmåte

Her kjem tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i den faktiske oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. ([../pxt_rakettoppskytning/pxt_rakettoppskytning_nn.html](#))

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

Variasjonar

- ☐ Lag ei lengre nedteljing.
- ☐ Endre til noko anna som skjer når nedteljinga når 0.

Eksterne ressursar

☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

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