

Lærarrettleiing - PXT: Frustrasjon

Skrevet av: Stein Olav Romslo og Susanne Rynning Seip

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering, Naturfag, Matematikk, Teknologi

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit enkelt koordinasjonsspel som går ut på å leie ein stav med ei løkke langs ein bøygd ståltråd.

Oppgåva passar til:

Fag: Naturfag, Matematikk, Programmering, Teknologi og forskningslære

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Spel, Koordinasjon, Brukarinteraksjon

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

- ☐ **Naturfag, 4. trinn:** utforske teknologiske system som er satt saman av ulike delar, og beskrive korleis delane fungerer og verkar saman
- ☐ **Naturfag, 7. trinn:** utforske, lage og programmere teknologiske system som består av delar som verkar saman
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** planlegge og skape eit digitalt produkt og vurdere dette med tanke på brukervennlighet
- ☐ **Fordypning i matematikk, 10. trinn:** diskutere, planlegge, lage og vurdere spilledesign og egne spill

- ☐ **Teknologi og forskningslære X og 1, VG2:** utforske analoge og digitale signal frå sensorar
- ☐ **Teknologi og forskningslære 1, VG2:** bruke og programmere mikrokontroller for å utvikle eit produkt

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke grunnleggjande programmering til å registrere fysiske hendingar.

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 (/nxt-frustrasjon/frustrasjon_nn.html)

ԻՄԵՐ ԻՄ ԱՅՈՒՆԱՆԵՐԵՐԸ: (<http://nusa.nyu.ru/nusa.nyu.ru/>)

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

Variasjonar

- ☐ Det går an å telje antal ""feil"" spelaren gjer, og vise resultatet til slutt.
- ☐ Lag ein variabel som tel ned antal liv, og viser ""game over"" viss antal liv når 0.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)