

Lærarrettleiing - PXT: Blinkande hjarte

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Blokkbasert, Animasjon, Elektronikk

Fag: Programmering

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane få eit hjarte til å blinke i ulike hastigheiter.

Oppgåva passar til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Løkker.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- ☐ **IT2, VG3:** programmere med val og gjentakingar

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan lage ei løkke for å gjenta blinkeprosessen.

- ☐ Elevane kan endre hastigheita på gjentakinga.

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.

Fremgangsmåte

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

Me har diverre ikkje nokon tips, erfaringar eller utfordringar knytt til denne oppgåva enda.

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage andre figurar som gjentek seg, eller la fleire ulike figurar visast etter kvarandre.

Eksterne ressursar

☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

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