

# Lærarrettleiing - PXT: Hermegåsa

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering, Teknologi

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

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane jobbe saman om å lage eit spel der målet er å raskast mogleg herme etter det spelleiaren bestemmer.

### Oppgåva passar til:

**Fag:** Programmering, IT, teknologi i praksis.

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

**Tema:** Samarbeid, reaksjonsevne, brukarinteraksjon

**Tidsbruk:** Dobbelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- ☐ **IT2, VG3:** utvikle og setje saman delprogram
- ☐ **IT2, VG3:** programmere med val og gjentakingar
- ☐ **Teknologi i praksis, 10. trinn:** framstille produktet med eigna materiale, komponentar, og funksjonelle teknologiske løysingar

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan lage kode som sender meldingar mellom fleire micro:bit-einingar.
- ☐ Elevane kan lage kode som sjekkar svarmeldinga opp mot den sendte meldinga.
- ☐ Elevane kan diskutere enkle problemstillingar kring datasikkerheit.
- ☐ Elevane kan bryte ned eit større program i små delprogram, setje dei saman og få dei til å fungere for å løyse heile utfordringa.

## 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, ein micro:bit med micro-usb-kabel, 2-5 micro:bit-ar med straumforsyning (micro-usb-kablar eller batteri).

## Framgangsmåte

Her kjem tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i den faktiske oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. (../pxt\_hermegaasa/hermegaasa\_nn.html)

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

## Variasjonar

- ☐ Legg til fleire element som spelarane kan reagere på, til dømes rørsler.
- ☐ Endre koden slik at spelleiar-micro:bit-en automatisk vel ei tilfeldig oppgåve.
- ☐ Endre koden slik at spelarane kan jukse.
- ☐ Endre koden slik at det ikkje er mogleg for spelarane å jukse.

## Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

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