

Lærarrettleiing - PXT: Frustrasjon

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering

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: Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Koordinasjon

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

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. ([../pxt_frustrasjon/frustrasjon_nn.html](#))

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

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>)