

Lærerveiledning - Python: Tilfeldig

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Tekstbasert Fag: Programmering, Matematikk

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage kode som gjør at micro:bit-en viser noe tilfeldig på skjermen.



🗸 Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, programmering, IT.

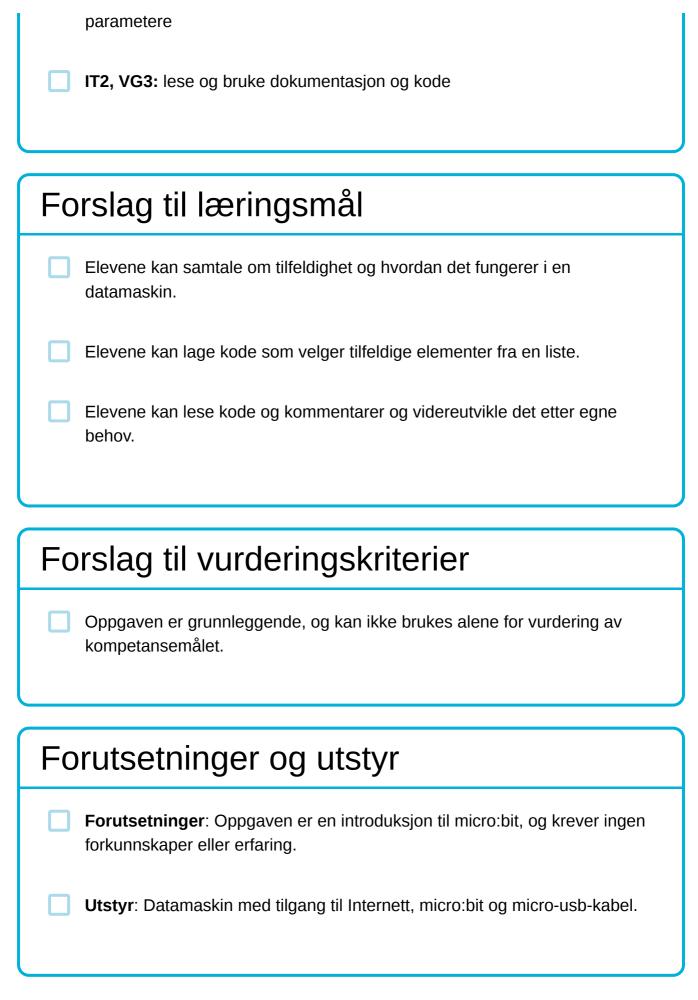
Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Tilfeldighet, løkker, variabler.

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetancemål

Rompetansemai
Matematikk, 7. trinn: vurdere og samtale om sjanser i dagligdagse sammenhenger, spill og eksperimenter og beregne sannsynlighet i enkle situasjoner
Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
IT2, VG3: lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med



Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../python_random/python_random_nb.html)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner Elevene kan endre koden slik at det er mulig å jukse ved å holde inne en knapp eller å holde micro:bit-en på en bestemt måte. Eksterne ressurser Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: The MIT License (MIT)

(https://github.com/bbcmicrobit/micropython/blob/master/LICENSE)