

# Lærerveiledning - PXT: Tell med knapper

Skrevet av: Stein Olav Romslo og Susanne Rynning Seip

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert Fag: Programmering, Matematikk

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

# Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene få micro:bit-en til å telle både oppover og nedover ved å trykke på knappene A og B.



#### Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Telling, Variabler

Tidsbruk: Dobbelttime

## Kompetansemål

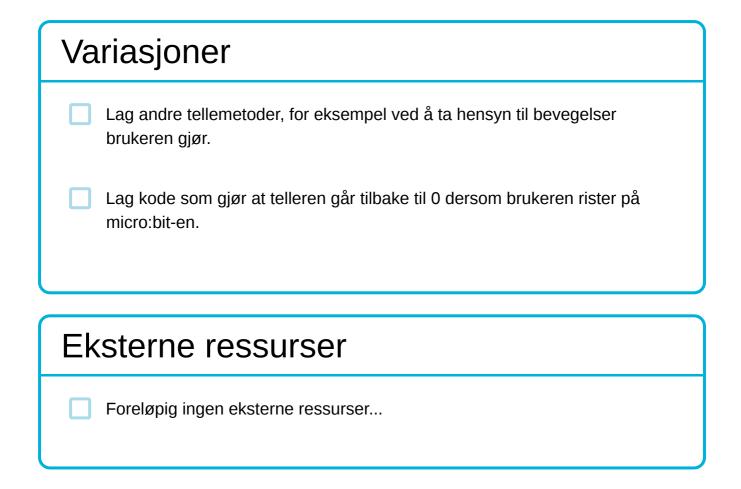
I .
<b>Matematikk, 2. trinn:</b> eksperimentere med telling både fremlengs og baklengs, velge ulike startpunkt og ulik differanse og beskrevet mønster i tellingene
<b>Matematikk, 4. trinn:</b> lage algoritmer og utrykke de ved bruk av variabler, vilkår og løkker
<b>Matematikk, 5. trinn:</b> lage og programmere algoritmer med bruk av variabler, vilkår og løkker

Matematikk, 7. trinn: bruke tallinje i regning med positive og negative tall	
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse	
Forslag til læringsmål	
Elevene kan lage kode som registrerer om brukeren trykker på A eller B, og å reagere på hva som blir trykket.	
Forslag til vurderingskriterier	
Oppgaven er grunnleggende, og kan ikke brukes alene for vurdering av kompetansemålet.	
Forutsetninger og utstyr	
Forutsetninger: Oppgaven er en introduksjon til micro:bit, og krever ingen forkunnskaper eller erfaring.	
Utstyr: Datamaskin med tilgang til Internett, micro:bit og micro-usb-kabel.	
Fremgangsmåte	

### riemyanysmale

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../pxt\_tell\_med\_knapper/tell\_med\_knapper.html)

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



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