



Lærerveiledning - PXT: Lysmusikk

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Lyd Fag: Programmering, Naturfag, Musikk

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi få en micro:bit til å spille ulike toner avhengig av hvor mye lys som treffer en lyssensor.



Oppgaven passer til:

Fag: Naturfag, programmering

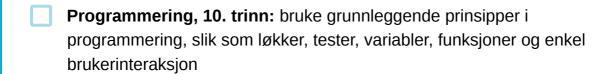
Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Lys, løkker.

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

Naturfag, 10. trinn: gjennomføre forsøk med lys, syn og farger, og beskrive
og forklare resultatene



Forslag til læringsmål

وسلا ومانا واللبانية المامولوني واللبان والمراوية

⊨ievene кап iorкiare nvordan ulike iysiornold gir ulike iydsignaler ira micro:bit-en.		
Elevene kan lage kode som tar inn eksterne signaler, og gir output basert på disse.		
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, ledninger med krokodilleklemmer og en buzzer.		
Fremgangsmåte		
Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (/lysmusikk/lysmusikk.html)		
Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.		
Variasjoner		
Prøv å endre på lengden av tonene som spilles.		

Eksterne ressurser
Foreløpig ingen eksterne ressurser

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