

● Lærarrettleiing - PXT: Blinkande hjarte

Skrevet av: Stein Olav Romslo og Susanne Rynning Seip

Kurs: Microbit

Tema: Blokkbasert, Animasjon, Elektronikk

Fag: Programmering, Matematikk

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane få eit hjarte til å blinke i ulike hastigheiter.

✓ Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Lykkjer

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lage algoritmar og uttrykkje dei ved bruk av variablar, vilkår og lykkjer
- ☐ **Matematikk, 5. trinn:** lage og programmere algoritmar med bruk av variablar, vilkår og lykkjer
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggande prinsipp i programmering, slik som variablar, lykkjer, vilkår og funksjonar, og reflektera over bruken av desse.

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan lage ei løkke for å gjenta blinkeprosessen.
- ☐ Elevane kan endre hastigheita på gjentakinga.

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.

Fremgangsmåte

Her kjem tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i den faktiske oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. ([../pxt_blinkende_hjerte/pxt_blinkende_hjerte_nn.html](#))

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

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage andre figurar som gjentek seg, eller la fleire ulike figurar visast etter kvarandre.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

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