



# ▲ Lærarrettleiing - PXT: Spå framtida med bilete

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Spill

Fag: Kunst og håndverk, Matematikk, Programmering

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

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ei liste med bilete, og så bruke kode til å velje eit tilfeldig bilete som visast på skjermen.



## Oppgåva passar til:

**Fag:** Kunst og handverk, programmering, IT

**Anbefalte trinn:** 5. trinn - VG3

**Tema:** Tilfeldigheit, bilete.

**Tidsbruk:** Dobbelttime

## Kompetansemål

- ☐ **K&H, 2. trinn:** bruke dekorative element frå kunst og kunsthåndverk i eige arbeid
- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** vurdere og samtale om sjansar i daglegdagse samanhengar, spel og eksperiment og berekne sannsyn i enkle situasjonar
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** overføre løysingar til nye problem ved å

generalisere og tilpasse eksisterande programkode og algoritmar.

- ☐ **IT2, VG3:** programmere med val og gjentakingar

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan lage enkle bilete ved å tenne/slokke lys på skjermen.
- ☐ Elevane kan samtale om tilfeldighet og bruke kode for å velje eit tilfeldig element frå ei liste.
- ☐ Elevane kan bruke eigen kode og endre den til å løyse nye problemstillingar.

## 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\_spaa\_fremtiden\_med\_bilder/spaa\_fremtiden\_med\_bilder\_nn.html)

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

## Variasjonar

- ☐ Elevane kan syte for at fleire (ulike) bilete vert vist etter kvarandre.

## Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

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