

Lærerveiledning - PXT: Terning

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering, Matematikk

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage en digital terning av micro:bit-en.

Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Tilfeldighet, løkker.

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

-  **Matematikk, 7. trinn:** vurdere og samtale om sjanser i dagligdagse sammenhenger, spill og eksperimenter og beregne sannsynlighet i enkle situasjoner
-  **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
-  **IT2, VG3:** programmere med valg og gjentakelser

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lage kode for å simulere tilfeldige utfall.
- ☐ Elevene kan bruke variabler for å lagre utfall.

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

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../pxt_ternung/ternung.html](#))

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

Variasjoner

- ☐ Vis bilder (som på en vanlig terning) i stedet for tall.

- ☐ Lag flere terning-variabler og vis summen eller produktet av tallene.
- ☐ Gjør det mulig for brukeren å velge hvor mange terninger som skal kastes.

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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