# Lærerveiledning - Python: Bevegelser

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Tekstbasert

Fag: Programmering

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

### Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruke det innebygde akselerometeret i en micro:bit for å gjøre ulike ting.



#### Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT.

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

**Tema**: Løkker, variabler.

Tidsbruk: Dobbelttime

#### Kompetansemål

<b>Programmering, 10. trinn:</b> bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
<b>Programmering, 10. trinn:</b> bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
IT2, VG3: lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere

## Forslag til læringsmål Elevene kan bruke innebygde funksjoner for å hente ut informasjon om bevegelser. Elevene kan lage kode som gjør ulike ting basert på hvilke bevegelser som utføres. 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. (../python gestures/python gestures nb.html)

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

Variasjoner	
Elevene kan lage jukseversjoner som gir bestemte utfall dersom enkelte bevegelser gjøres eller knapper trykkes inn.	
Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

Lisens: The MIT License (MIT)

(https://github.com/bbcmicrobit/micropython/blob/master/LICENSE)