Micro:bit

Lærarrettleiing - PXT: Blinkande lys

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit
Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Animasjon
Fag: Programmering
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit program som får eit lys på micro:bit-en til å blinke!

Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Løkker.

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

- [ ] **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- [ ] **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevane kan bruke koordinatar til å tenne og slokke lys på ein micro:bit

- [ ] Elevane kan bruke koordinatar til å tenne og slokke lys på ein micro:bit.

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_blinkende_lys/blinkende_lys_nn.html)

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

Variasjonar

- [ ] Elevane kan lage mønster, bilete eller få fleire lys til å tennast og slokkast uavhengig av kvarandre.

Eksterne ressursar

- [ ] Førebels ingen eksterne ressursar...

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