Lærerveiledning - PXT: Blinkende lys

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Animasjon

Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et program som får et lys på micro:biten til å blinke!



Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, programmering.

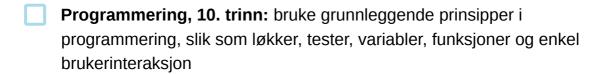
Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Løkker.

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

Matematikk, 4. trinn: lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på
kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy



Forslag til læringsmål

Elevene kan bruke koordinater til å tenne og slukke lys på en micro:bit.			
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_blinkende_lys/blinkende_lys.html)			
Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.			
Variasjoner			
Elevene kan lage mønstre, bilder eller få flere lys til å tennes og slukkes uavhengig av hverandre.			
Eksterne ressurser			

Foreløpig ingen eksterne ressurser	

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