

Lærerveiledning - PXT: Tell med knapper

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert

Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene få micro:bit-en til å telle både oppover og nedover ved å trykke på knappene A og B.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Telling.

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål



Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål



Elevene kan lage kode som registrerer om brukeren trykker på A eller B, og å reagere på hva som blir trykket.

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_tell_med_knapper/tell_med_knapper.html](#))

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

Variasjoner

- ☐ Lag andre tellemetoder, for eksempel ved å ta hensyn til bevegelser brukeren gjør.
- ☐ Lag kode som gjør at telleren går tilbake til 0 dersom brukeren rister på micro:bit-en.

Eksterne ressurser

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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