

● Lærerveiledning - PXT: Blinkende hjerte

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Blokkbasert

Fag: Programmering, Naturfag

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene få et hjerte til å blinke i ulike hastigheter.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Løkker.

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

- ☐ **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 en løkke for å gjenta blinkeprosessen.
- ☐ Elevene kan endre hastigheten på gjentakelsen.

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_hjerte/pxt_blinkende_hjerte.html](#))

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

Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage andre figurer som gjentas, eller la flere forskjellige figurer vises etter hverandre.

Eksterne ressurser



Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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