



Micro:bit

■ Lærerveiledning - PXT: Spill en melodi

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Lyd

Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene få micro:bit til å spille av lyd.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Musikk, løkker.

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 bruke kode til å spille av lyd fra micro:bit-en.

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, to ledninger med krokodilleklemmer og hodetelefoner.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../pxt_spill_en_melodi/spill_en_melodi.html](#))

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

Variasjoner

- ☐ Elevene kan la brukeren velge mellom ulike melodier ved å lage en liste.

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...



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