

# Lærerveiledning - PXT: Rakettoppskyting

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Animasjon

Fag: Programmering, Kunst og håndverk

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

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage en nedtelling og så en animasjon av en rakett som skytes opp på skjermen.



## Oppgaven passer til:

**Fag:** Kunst og håndverk, programmering.

**Anbefalte trinn:** 5. trinn - VG3

**Tema:** Løkker.

**Tidsbruk:** Dobbeltime

## Kompetansemål

- ☐ **K&H, 2. trinn:** bygge med enkle geometriske grunnformer
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke piksler for å lage enkle illustrasjoner.
- ☐ Elevene kan bruke variabler og løkker for å lage en nedtelling som vises på skjermen.

## 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\\_rakettoppskytning/pxt\\_rakettoppskytning.html](#))

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

## Variasjoner

- ☐ Lag en lengre nedtelling.
- ☐ Endre til noe annet som skjer når nedtellingen når 0.

## Eksterne ressurser

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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