

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: Dobbelttime

Kompetansemål

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

K&H, 2. trinn: bygge med enkle geometriske grunnformer

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)