

▲ Lærarrettleiing - Kva er det?

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering, Kunst og håndverk

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel der ein får opp eit forvrengt bilete og skal gjette kva det er.



✓ Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Forvrenging, gjetteleik.

Tidsbruk: Dobbeltime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 4. trinn:** bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke kode til å forvrengje eit bilete, og gradvis gjere det klarare att.
- ☐ Elevane kan la brukaren gjette på ulike alternativ, og gi poeng for riktig svar.

Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Eleven syner middels måloppnåing ved å fullføre oppgåva.
- ☐ Eleven syner høg måloppnåing ved å vidareutvikle eigen kode basert på oppgåva, til dømes ved å gjere ein eller fleire av variasjonane under.

Føresetnader og utstyr

- ☐ **Føresetnader:** Elevane må ha god kunnskap i Scratch. Dei bør ha gjort fleire prosjekt på introduksjons- og nybyrjarnivå før dei startar med denne oppgåva.

- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (<https://scratch.mit.edu/>). Elevane kan gjerne jobbe to og to saman.

Framgangsmåte

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. ([../hva_er_det/hva_er_det_nn.html](#))

Me har diverre ikkje nokre tips, erfaringar eller utfordringar knytta til denne oppgåva enda.

Variasjonar

- ☐ Elevane kan endre tida biletet brukar på å bli klart, grad av forvrenging og velje likare figurar.
- ☐ Elevane kan lage andre forvrengingsalgoritmar.
- ☐ Elevane kan lagre poengsummen for kvar gong, og la spelet vare i fleire runder.
- ☐ Elevane kan gjere spelet vanskelegare di lengre spelaren har kome.
- ☐ Elevane kan la spelet gå til spelaren svarar feil.
- ☐ Elevane kan tilpasse kvar runde etter resultatet i fåre runde.
- ☐ Elevane kan lagre den høgste poengsummen som er oppnådd, og opplyse om kva spelar som har rekorden.
- ☐ Elevane kan gi minuspoeng for feil svar.

Eksterne ressursar

☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)