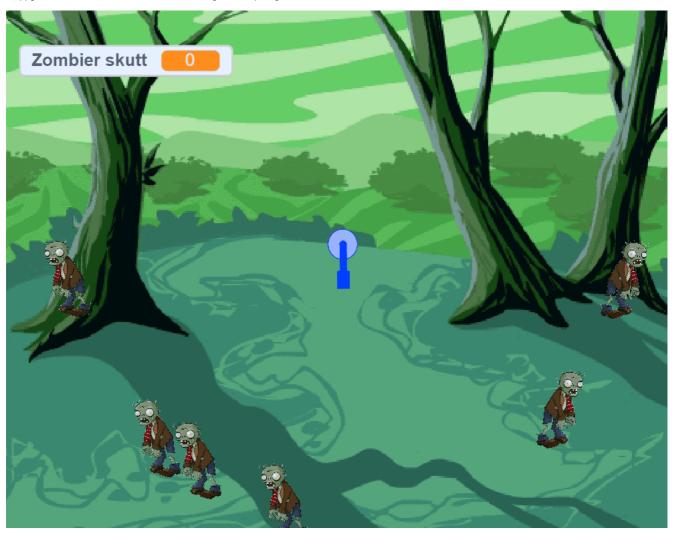
△ Lærerveiledning - Zombiekanon

✓ TIL OPPGAVE

LAST NED PDF

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene remikse et halvveis fungerende spill og fullføre koden selv.





Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, programmering

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn

Tema: Koordinatsystem, kreativitet. **Tidsbruk**: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål

- Matematikk, 7. trinn: beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem
- Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- Programmering, 10. trinn: overføre løsninger til nye problemer ved å generalisere og tilpasse eksisterende programkode og algoritmer.

Forslag til læringsmål

• 🔲 Elevene kan bruke kode og brukerinteraksjon til å beskrive rotasjon i et koordinatsystem.
Elevene kan plassere en figur i et rutenett, og beskrive flytting av denne
Elevene kan bruke kode til å finne og skyte zombier.
Forslag til vurderingskriterier
• 🔲 Eleven viser middels måloppnåelse ved å kode en løsning som lar spilleren styre og skyte zombiene.
• Eleven viser høy måloppnåelse ved å kode en løsning som skyter zombiene automatisk.
Forutsetninger og utstyr
Forutsetninger: Elevene bør være komfortable med Scratch
• Utstyr: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/.
Fremgangsmåte
Klikk her for å se oppgaveteksten.
Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.
Variasjoner
Elevene kan legge til flere lydeffekter.
• Elevene kan lage flere monstre som dukker opp på skjermen.
• Elevene kan endre hastigheten for å gjøre spillet enklere eller vanskeligere.

Eksterne ressurser

- $\ \square$ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: CC BY-SA 4.0