

△ Lærarrettleiing - Einarma banditt



PÅ BOKMÅL



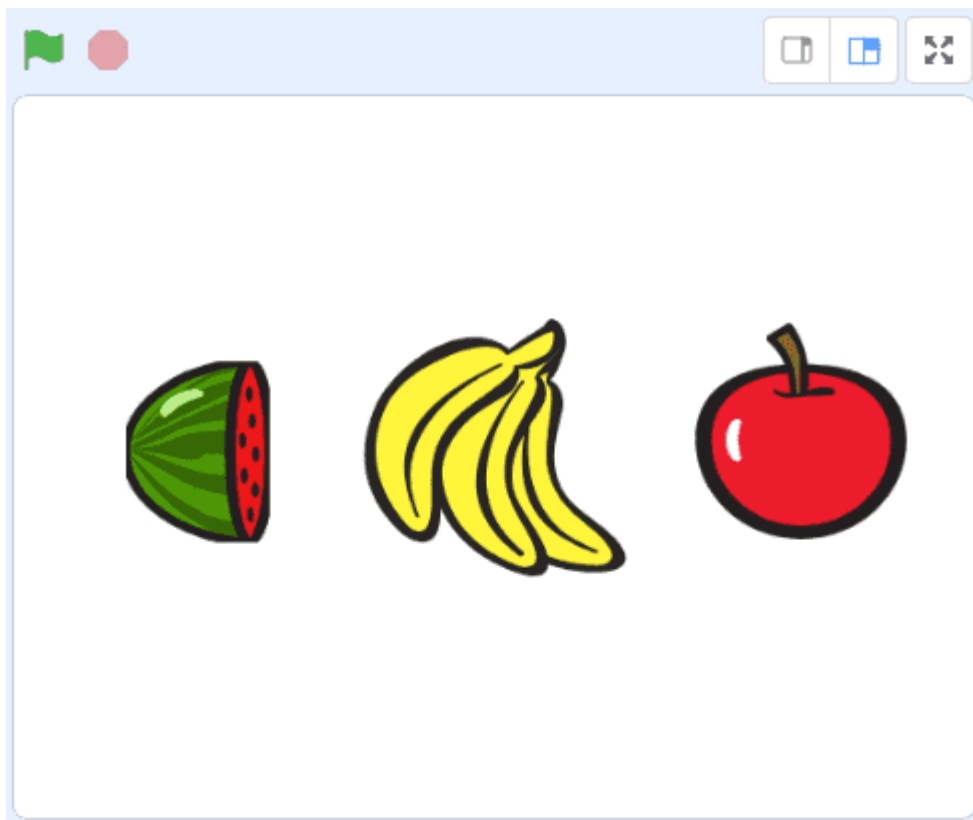
TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

Dette er eit enkelt spel der tre figurar byter drakter. Spelaren må stoppe dei når alle viser det same biletet (på same måte som ein einarma banditt-maskin).



Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Løkker, spel.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** vurdere og samtale om sjansar i daglegdagse samanhengar, spel og eksperiment og berekne sannsyn i enkle situasjonar
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** utvikle og feilsøkje program som låyer definerte problem, inkludert realfaglege problemstillingar og kontrollering eller simulering av fysiske objekt

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke løkker til å få noko til å skje, og ein variabel til å stoppe gjentakinga på ønskt tidspunkt.
- ☐ Elevane kan gjenskape eit kjent produkt frå samfunnslivet med eiga kode.
- ☐ Elevane kan lage eit program som tek input frå brukaren på passande måte.
- ☐ Elevane kan lage ein funksjon som byter utsjånad på ein figur etter ønskt mønster.
- ☐ Elevane kan samtale om sjansespel og sannsyn, og vurdere vinnarsjansen ut frå ulike føresetnader i spelet.

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 bør vere komfortable med Scratch.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på 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.](../enarmet banditt/enarmet banditt_nn.html)

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

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage ein teljar som viser poengsummen til spelaren. Den kan gi plusspoeng kvar gong spelaren får tre like drakter, og minuspoeng for tap eller som innsats.

- ☐ Elevane kan leggje til lydklipp som passar til ei slik spelemaskin.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#)