

☐ Lærerveiledning - Hva er det?

 TIL OPPGAVE

 LAST NED PDF

Om oppgaven

Et bilde av en tilfeldig ting vises på tavlen. Men bildet er forvrengt, slik at du må gjette hva det er ved å klikke på et av alternativene som vises under. Desto raskere du gjetter riktig, desto flere poeng får du.



Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndverk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Forvrenging, gjettelek.

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer.

Kompetansemål

- ☐ **Kunst og håndverk, 4. trinn:** bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram

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

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke kode til å forvrengte et bilde, og gradvis gjøre det klarere igjen.
- ☐ Elevene kan la brukeren gjette på ulike alternativer, og gi poeng for riktig svar.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på introduksjons- og nybegynnernivå før de starter med denne oppgaven.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/. Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

[Klikk her for å se oppgaveteksten.](#) Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

- ☐ Elevene kan endre tiden bildet bruker på å bli klart, grad av forvrenging og velge likere figurer.
- ☐ Elevene kan lage ulike forvrengingsalgoritmer.
- ☐ Elevene kan lagre poengsummen for hver gang, og la spillet vare i flere runder.
- ☐ Elevene kan gjøre spillet vanskeligere jo lengre spilleren har kommet.
- ☐ Elevene kan la spillet gå til spilleren svarer feil.
- ☐ Elevene kan tilpasse hver runde etter resultatet i forrige runde.
- ☐ Elevene kan lagre den høyeste poengsummen som er oppnådd, og opplyse hvilken spiller som har rekorden.
- ☐ Elevene kan gi minuspoeng for galt svar.

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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