

○ Lærarrettleiing - Pingvinar på tur



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit enkelt spel der spelaren skal få pingvinar som beveger seg tilfeldig rundt omkring til å gå tilbake til akvariet i Bergen.



Oppgåva passar til:

Fag: Programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Spel, musikk.

Tidsbruk: Dobbeltime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke kode for å få ein figur til å rotere.
- ☐ Elevane kan bruke løkker for å få noko til å skje fleire gonger.

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:** Ingen, fin introduksjon til 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.](#)

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

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage fleire pingvinar som er synlege samstundes.
- ☐ Elevane kan lage pingvinar som beveger seg med ulike hastigheiter.
- ☐ Elevane kan finne andre tema for spelet - til dømes løver i Afrika.
- ☐ Elevane kan lage ein variabel som tel poeng for kvar pingvin som kjem tilbake til akvariet.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0