

Oppgaver fra SVG

Generelt om oppgavesettet:

- Jeg ser for meg at elevene skal kunne gå frem og tilbake mellom oppgavene. Det kan de gjøre ved å bruke de blå pilene. Jeg skal gå inn å endre de oppgavene som allerede er sendt inn slik at det vil være en pil nede i venstre hjørne også for å kunne gå til tidligere oppgaver.
 - Jeg skal legge inn navn på objektene på oppgavene ved å navngi de slik: Class: source/target eller lignende. Beskrivelse av objektenes funksjon skal finnes i dette dokumentet.
- Jeg må sende inn oppgavene på nytt etter at jeg har endret dette.

Oppgave *football.svg*

Legg 5 fotballer i fotballmålet. Du kan flytte fotballene ved å dra de rundt på skjermen.

Trykk på den blå pilen når du er ferdig.



Fotballen:

- ID: g20137
- Class: CopySource

Fotballen skal fungere som en base for kopi. Man kan dra kopien og slippe den i fotballmålet. Men jeg ønsker at fotballene skal kunne plasseres hvor som helst (ønsker at det skal være mulig for elevene at de har en mellomstasjon dersom noen vil telle opp fotballene før de legger de i målet).

(Jeg liker ideen om at fotballen kan lage en lyd når den plasseres i fotballmålet, men kommer ikke på hva det eventuelt skal være. Kom gjerne med forslag).

Fotballene skal hele tiden være synlig i denne oppgaven. Fotballene skal altså ikke bli usynlige når de plasseres i målet.

Fotballmålet:

- ID: g19751
- Class: Target

Elevene skal kunne slippe fotballene i fotballmålet, og fotballene forblir synlig og flyttbar hele tiden.

Ekorn:

- ID: g11864-5
- Class: PlaySound
- Ekornet skal spille av en lydfil som gjengir oppgaveteksten dersom elevene trykker på ekornet. Skal fungere som en støtte til de elevene som har behov for å høre oppgaveteksten flere ganger.
- Lydfil: Legg 5 fotballer i målet.

Blå pil peker til høyre:

- ID: g12322-7
- Class: Task Done
- Når elevene trykker på den blå pilen nede til høyre på skjermen, betyr det at de er ferdige med oppgaven, og de går videre til neste oppgave.

Blå pil peker til venstre:

- ID: g12322-7-9
- Class: Go Back
- Når elevene trykker på den blå pilen nede til venstre på skjermen, går de tilbake til forrige oppgave.

Oppgavetekst:

Jeg ønsker både tale og skriftlig oppgavetekst.

Jeg har lagt inn en tekstboks øverst i bildet for å legge inn den skriftlige oppgaveteksten.

Oppgaveteksten er som følger:

“Legg 5 fotballer i fotballmålet. Du kan flytte fotballene ved å dra de rundt på skjermen. Trykk på den blå pilen når du er ferdig”.

Kom gjerne med innspill på oppgaveteksten. Jeg har brukt minst mulig ord og instruksjoner mtp at oppgaven skal gis til 6- og 7-åringer.

Oppgave monkeyeatbanana.svg

Gi apekatten Alfred 6 bananer.

Du kan flytte bananene ved å dra de rundt på skjermen.

Trykk på den blå pilen når du er ferdig.



Dette er også en give-n-task, men her er vanskelighetsnivået noe høyere enn fotballopgaven. Her får ikke elevene se hvor mange bananer som er gitt til apekatten. De må derfor ha kontroll på hvor mange de har gitt hele tiden. Jeg ønsker å bruke denne typen oppgaver også, fordi jeg ser for meg at det vil åpne for andre tellestrategier enn de oppgavene hvor elevene hele tiden kan se objektene.

Apekatten:

- ID: g4894
- Class: Target Eat Banana
- Apekatten skal spise bananene etter hvert som bananene blir droppet på apekatten. Bananene forsvinner når de er gitt til apekatten.
- Apekatten skal også spille av en lydfil "nam nam" for hver banan som blir spist.

Banan:

- ID: g4603
- Class: Copy Source Disappear
- Bananen som ligger i kurven skal være en base for kopi. Bananen kopieres og kan dras bort til apekatten slik at den forsvinner.
Bananene kan også plasseres rundt på gresset eller bakgrunnen dersom noen elever velger å bruke en mellomstasjon for bananene (for å ha kontroll på hvor mange bananer de gir apekatten).

Ekornet:

- ID: g5625
- Class: Play Sound
- Når elevene trykker på ekornet skal det spilles av en lydfil som leser opp oppgaveteksten for elevene.
- Lydfilen skal si: "Gi apekatten Alfred 6 bananer"

Blå pil peker til høyre:

- ID: g5209
- Class: Task Done
- Når elevene trykker på den blå pilen nede til høyre på skjermen, betyr det at de er ferdige med oppgaven. Skjermen går videre til neste oppgave.

Blå pil peker til venstre:

- ID:
- Class: Go Back
- Når elevene trykker på den blå pilen nede til venstre på skjermen, går skjermen tilbake til forrige oppgave.