Lærerveiledning - Enarmet banditt

Skrevet av: Stein Olav Romslo

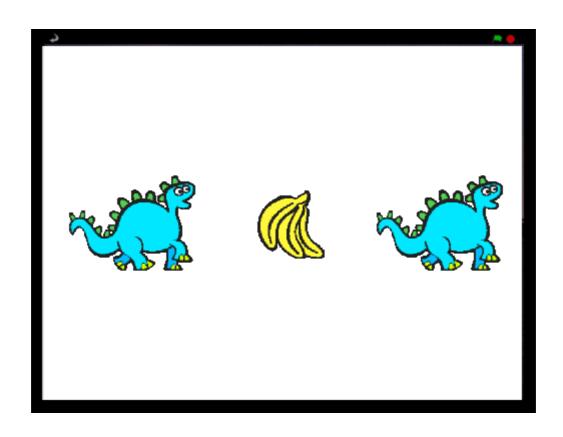
Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon Fag: Matematikk, Programmering

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

Dette er et enkelt spill der tre figurer bytter drakter. Spilleren må stoppe dem når de alle viser det samme bildet (tilsvarende en enarmet banditt-maskin).





Fag: Programmering, matematikk

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn

Tema: Løkker, spill.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål		
Matematikk, 7. trinn: vurdere og samtale om sjanser i dagligdagse sammenhenger, spill og eksperimenter og beregne sannsynlighet i enkle situasjoner		
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon		
Programmering, 10. trinn: utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter		

Forslag til læringsmål

Elevene kan bruke løkker til å få noe til å skje, og en variabel til å stoppe gjentakelsen på ønsket tidspunkt.
Elevene kan gjenskape et kjent produkt fra samfunnslivet ved egen kode.
Elevene kan lage et program som tar input fra brukeren på passende måte.
Elevene kan lage en funksjon som bytter utseende på en figur etter ønsket mønster.
Elevene kan samtale om sjansespill og sannsynlighet, og vurdere vinnersjansen ut fra ulike forutsetninger i spillet.

Forstag 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 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/ (http://scratch.mit.edu/). Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

Klikk her for å se oppgaveteksten. (../enarmet_banditt/enarmet_banditt.html)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

	Elevene kan lage en teller som viser poengsummen til spilleren. Denne kan
	gi plusspoeng for hver gang spilleren får tre like drakter, og minuspoeng for
	tap eller som innsats.

	Elevene kan legge inn lydklipp som passer til en slik spillemaskin.
	Elevene kan ledde inn ivdklinn som nasser til en slik snillemaskin.
	Elevene kan legge init iyakiipp soni passer iii en siik spillemaskiin

Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service (https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md)