Lærerveiledning - JafseFisk

Skrevet av: Stein Olav Romslo

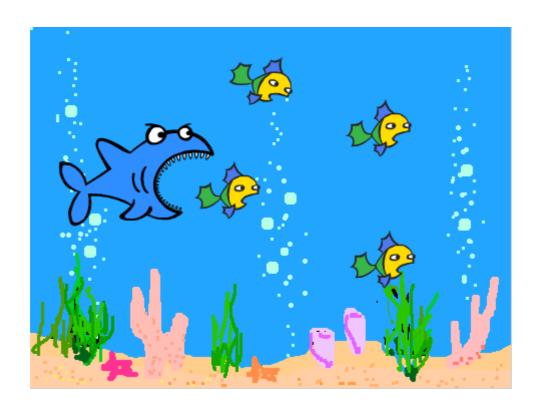
Kurs: Scratch

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

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

Om oppgaven

Vi skal nå lage et JafseFisk-spill! Målet i spillet er å hjelpe JafseFisk med å spise alle byttedyrene som svømmer rundt i havet.





Fag: Matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn

Tema: Koordinatsystem, løkker.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

| Kompetansemål |
|---|
| Matematikk, 7. trinn: beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem |
| Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon |
| Forslag til læringsmål |
| i Orsiag tii iæririgsiriai |
| Elevene kan bruke et koordinatsystem for å plassere og flytte en figur. |
| Elevene kan bruke løkker til å få en figur til å flytte seg frem til den blir <i>spist</i> . |
| Elevene kan bruke kode til å flytte figurer tilfeldig rundt på skjermen. |
| Elevene kan bruke kode til å kontrollere at avstanden mellom to figurer er null, altså at de har kollidert. |
| |
| |
| 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 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. (/jafsefisk/jafsefisk.html) Vi har dessverre ikke no ips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda. | en |
| Variasjoner | |
| Elevene kan lage mer avanserte bevegelser for byttedyrene, for eksempel a de beveger seg bort fra JafseFisk. | t |
| Elevene kan bruke variabler for å lage en poengteller eller en klokke som begrenser spillets varighet. | |
| Elevene kan endre spillet til å skulle kontrollere et av byttedyrene i stedet for JafseFisk. | |
| | |
| Eksterne ressurser | |
| Foreløpig ingen eksterne ressurser | |

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