

Lærarrettleiing - Einarma banditt

Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

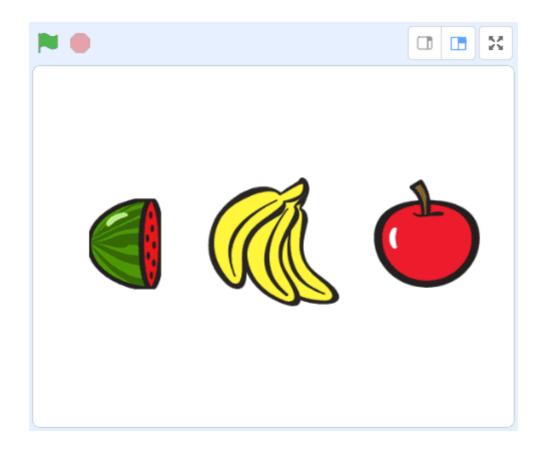
Kurs: Scratch

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

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

Om oppgåva

Dette er eit enkelt spel der tre figurar byter drakter. Spelaren må stoppe dei når alle viser det same biletet (på same måte som ein einarma banditt-maskin).





Fag: Matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Løkker, spel.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål
Matematikk, 5. trinn: diskutere tilfeldighet og sannsyn i spel og praktiske situasjonar og knytte det til brøk
Matematikk, 7. trinn: representere og bruke brøk, desimaltal og prosent på ulike måtar og utforske dei matematiske samanhengane mellom desse representasjonsformene
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggande prinsipp i programmering, slik som variablar, løkker, vilkår og funksjonar, og reflektere over bruken av desse
Programmering, 10. trinn: planlegge og skape eit digitalt produkt og vurdere dette med tanke på brukervennlighet

Forslag til	læringsmå	l
-------------	-----------	---

Elevane kan bruke løkker til å få noko til å skje, og ein variabel til å stoppe gjentakinga på ønskt tidspunkt.
Elevane kan gjenskape eit kjent produkt frå samfunnslivet med eiga kode.
Elevane kan lage eit program som tek input frå brukaren på passande måte.
Elevane kan lage ein funksjon som byter utsjånad på ein figur etter ønskt mønster.
Elevane kan samtale om sjansespel og sannsyn, og vurdere vinnarsjansen ut frå ulike føresetnader i spelet.

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: Elevane bør vere komfortable med 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/ (https://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.](../enarmet banditt/enarmet banditt_nn.html)

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

Variasjonar	
Elevane kan lage ein teljar som viser poengsummen til spelaren. Den plusspoeng kvar gong spelaren får tre like drakter, og minuspoeng for eller som innsats.	_
Elevane kan leggje til lydklipp som passar til ei slik spelemaskin.	

Eksterne ressursar
Førebels ingen eksterne ressursar

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