## Lærarrettleiing - Noregstur

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering, Samfunnsfag Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

# Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit reise- og geografispel i Noreg.





#### Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, programmering, samfunnsfag.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

**Tema**: Geografi, lese kart, variablar, brukarinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål
Matematikk, 4. trinn: lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
Matematikk, 7. trinn: beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit koordinatsystem
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
Samfunnsfag, 4. trinn: plassere heimstaden, heimkommunen og heimfylket på kart
Samfunnsfag, 10. trinn: lese, tolke og bruke papirbaserte og digitale kart, målestokk og kartteikn
Forslag til læringsmål
Elevane kan plassere ulike element på bestemte plassar i eit koordinatsystem.
Elevane kan få ein figur til å bevege seg mellom bestemte posisjonar i eit koordinatsystem.
Elevane kan få ein figur til å bevege seg i henhald til brukaren sine beskjedar.
Elevane kan lese eit digitalt kart over Noreg.

Elevane kan plassere nokre norske byar og stader på kartet.



### Framgangsmåte

solsystemet...).

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. (../norgestur/norgestur\_nn.html)

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

# Variasjonar Elevane kan utvide oppgåva med fleire reisemål. Elevane kan lage ei avslutning på spelet, som er avhengig av om spelaren vinn (finn alle reisemåla) eller tapar (tida går ut). Elevane kan lage kode som viser reisemåla i tilfeldig rekkefølgje.

Elevane kan lage tilsvarande spel på eigne kart (heimfylke, ein verdsdel,

#### Eksterne ressursar

Sjå Kor i all verda?
(../hvor\_i\_all\_verden\_del1/hvor\_i\_all\_verden\_del1\_nn.html).

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)