

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.



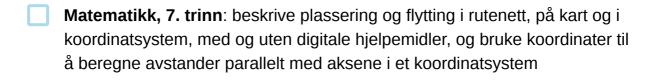


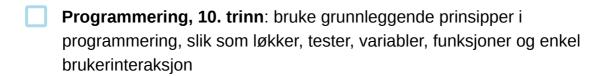
Fag: Matematikk, programmering.

Anhafalta trinn: 2 -10 trinn

Tema: Koordinatsystem, løkker. **Tidsbruk**: Dobbelttime eller mer.







Forslag til læringsmål

Ш	Elevene	kan bru	ke et l	koordina	ıtsystem	for a	å plasse	re og	flytte	en	figur.

- Elevene kan bruke løkker til å få en figur til å flytte seg frem til den blir spist.
- 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 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 noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.							
Variasjoner							
Elevene kan lage mer avanserte bevegelser for byttedyrene, for eksempel at de beveger seg bort fra JafseFisk.							
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.							
Flotorno roccuroor							
Eksterne ressurser							
Foreløpig ingen eksterne ressurser							

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