

Lærarrettleiing - Ørkenløp

Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel for kappløp mellom to spelarar. Kvar spelar skal trykke ein tast så fort og ofte som mogleg for å flytte figuren sin, og fyrstemann i mål vinn.



Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Koordinatsystem, brukarinteraksjon, parallellforskyving.

Tidsbruk: Dobbeltime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 6. trinn:** bruke variablar, løkker, vilkår og funksjonar i programmering til å utforske geometriske figurar og mønster
- ☐ **Matematikk fordypning, 10. trinn:** diskutere, planleggje, laga og vurdere spilldesign og eigne spel
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** planleggje og skape eit digitalt produkt og vurdere dette med tanke på brukervennlighet

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke kode og brukarinteraksjon til å gjennomføre parallellforskyving i eit rutenett.
- ☐ Elevane kan plassere ein figur i eit rutenett, og beskrive flytting av denne.
- ☐ Elevane kan bruke kode til å kontrollere kva figur som kjem i mål fyrst, og sende ei passende melding som tekst til spelarane.
- ☐ Elevane kan bruke kode til å nullstille spelet mellom kvar runde.
- ☐ Elevane kan lage eigendefinerte klossar i Scratch for å forenkle koden.

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. ([../orkenlop/orkenlop_nn.html](#))

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

Variasjonar

- ☐ Elevane kan bruke andre bakgrunnstema, og endre figurar og lydar i henhald til det.
- ☐ Elevane kan la spelarane velje figurar sjølv før kappløpet startar.
- ☐ Elevane kan gi figurane ulike hastigheiter og hjelpemiddel.
- ☐ Elevane kan lage ei klokke som tek tida og lagrar resultatet for samanlikning.

- ☐ Elevane kan lage ein teljar som heldt oversikt voer kva spelar som har vunne flest gonger.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)