

Lærarrettleiing - Ørkenløp

Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

Kurs: Scratch

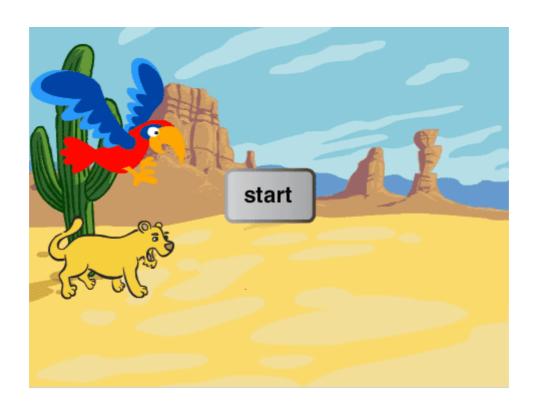
Tema: Blokkbasert, Spill

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.





Fag: Matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Koordinatsystem, brukarinteraksjon, parallellforskyving.

Tidsbruk: Dobbelttime 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 passande 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
røresetriader og distyr
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.

samanlikning.

Elevane kan lage ei klokke som tek tida og lagrar resultatet for

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)