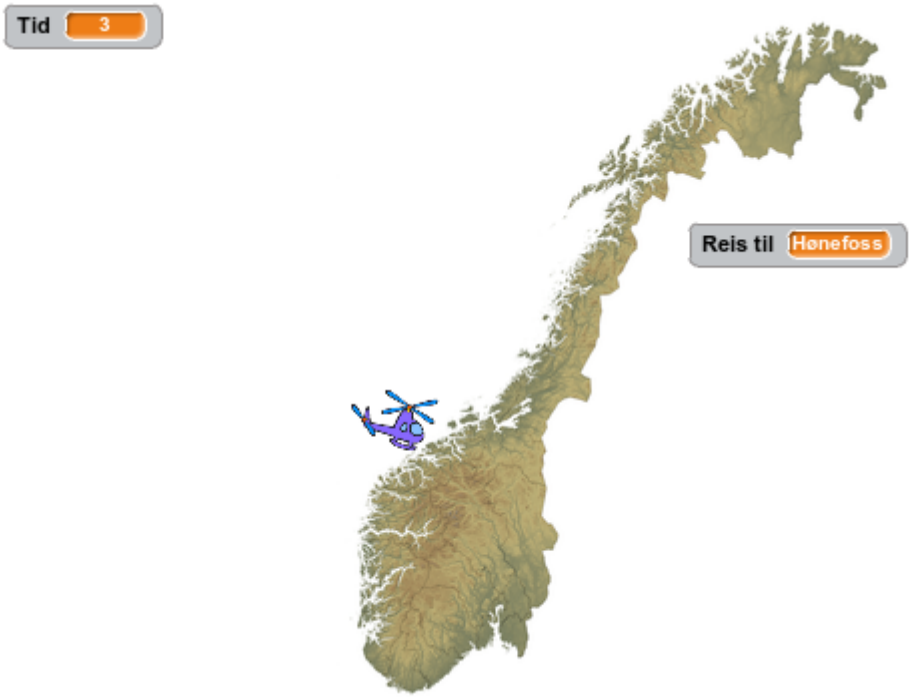
Lærarrettleiing - Noregstur

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.

- [ ] Elevane kan bruke kode til å vise og skjule figurar etter kvart som spelet går sin gang.

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 må ha god kunnskap i Scratch. Dei bør ha gjort fleire prosjekt på introduksjons- og nybyrjarnivå før dei startar med denne oppgåva.
- [ ] **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. Merk at det blir brukt eit noregskart som bakgrunn i oppgåva, og elevane må laste det ned sjølv. Ei beskriving for det blir gitt i steg 1, elles kan du gjere følgjande biletefil tilgjengeleg for elevane:

Framgangsmåte

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, solsystemet...).

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)