Lærarrettleiing - Pingvinar på tur

Skrevet av: Stein Olav Romslo

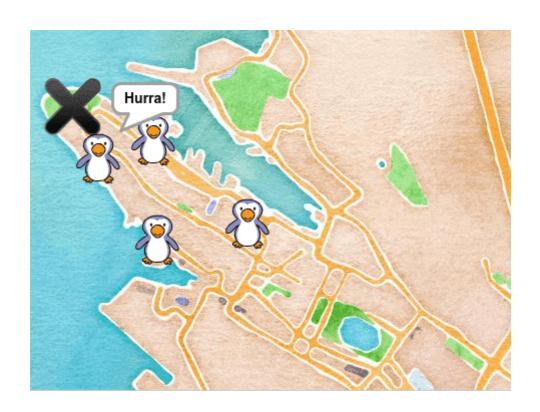
Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill Fag: Programmering

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit enkelt spel der spelaren skal få pingvinar som beveger seg tilfeldig rundt omkring til å gå tilbake til akvariet i Bergen.





Fag: Programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Spel, musikk.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
Forslag til læringsmål
Elevane kan bruke kode for å få ein figur til å rotere.
Elevane kan bruke løkker for å få noko til å skje fleire gonger.
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: Ingen, fin introduksjon til 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. (../pingviner_pa_tur/pingviner_pa_tur_nn.html)

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

Variasjonar
Elevane kan lage fleire pingvinar som er synlege samstundes.
Elevane kan lage pingvinar som beveger seg med ulike hastigheiter.
Elevane kan finne andre tema for spelet - til dømes løver i Afrika.
Elevane kan lage ein variabel som tel poeng for kvar pingvin som kjem tilbake til akvariet.
Eksterne ressursar
Førebels ingen eksterne ressursar

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