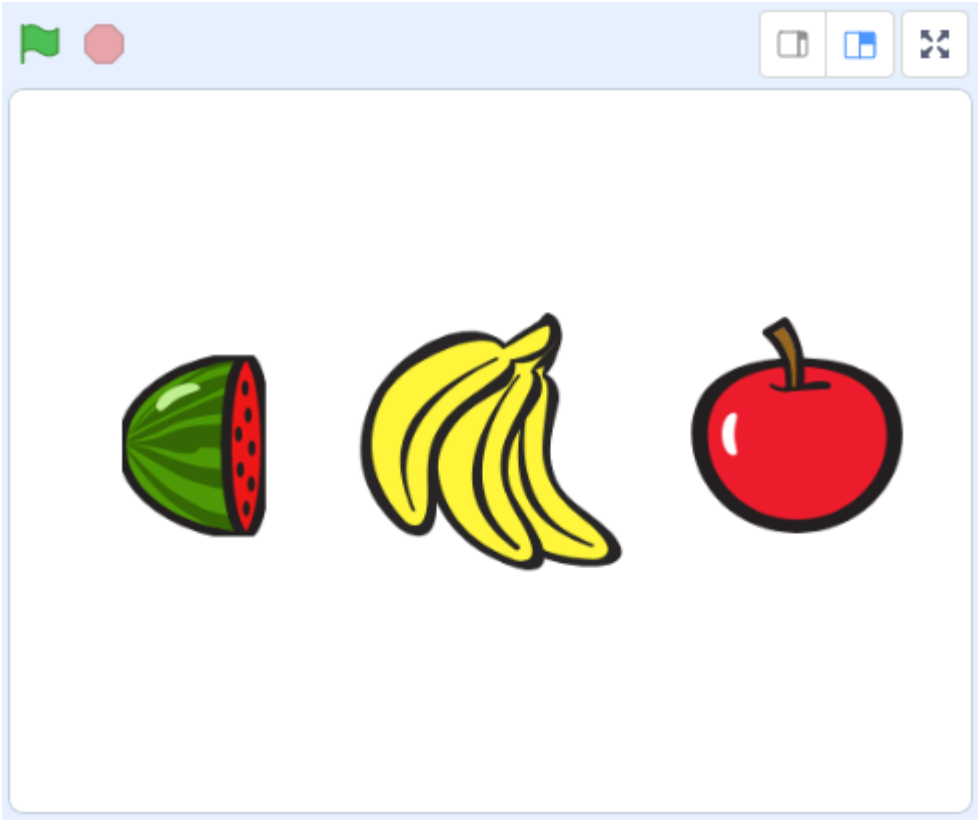
Lærarrettleiing - Einarma banditt

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 oppgåva

Dette er eit enkelt spel der tre figurar byter drakter. Spelaren må stoppe dei når alle viser det same biletet (på same måte som ein einarma banditt-maskin).



Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Løkker, spel.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

- [ ] **Matematikk, 7. trinn**: vurdere og samtale om sjansar i daglegdagse samanhengar, spel og eksperiment og berekne sannsyn i enkle situasjonar
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: utvikle og feilsøkje program som låyser definerte problem, inkludert realfaglege problemstillingar og kontrollering eller simulering av fysiske objekt

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevane kan bruke løkker til å få noko til å skje, og ein variabel til å stoppe gjentakinga på ønskt tidspunkt.
- [ ] Elevane kan gjenskape eit kjent produkt frå samfunnslivet med eiga kode.
- [ ] Elevane kan lage eit program som tek input frå brukaren på passande måte.
- [ ] Elevane kan lage ein funksjon som byter utsjånad på ein figur etter ønskt mønster.
- [ ] Elevane kan samtale om sjansespel og sannsyn, og vurdere vinnarsjansen ut frå ulike føresetnader i spelet.

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.](../enarmet banditt/enarmet banditt_nn.html)

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

Variasjonar

- [ ] Elevane kan lage ein teljar som viser poengsummen til spelaren. Den kan gi plusspoeng kvar gong spelaren får tre like drakter, og minuspoeng for tap eller som innsats.
- [ ] Elevane kan leggje til lydklipp som passar til ei slik spelemaskin.

Eksterne ressursar

- [ ] Førebels ingen eksterne ressursar...

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