Lærarrettleiing - Kva er det?

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch
Tema: Blokkbasert, Spill
Fag: Programmering, Kunst og håndverk
Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel der ein får opp eit forvrengt bilete og skal gjette kva det er.

Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Forvrenging, gjetteleik.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

- [ ] **Kunst og handverk, 4. trinn**: bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevane kan bruke kode til å forvrenge eit bilete, og gradvis gjere det klarare att.
- [ ] Elevane kan la brukaren gjette på ulike alternativ, og gi poeng for riktig svar.

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.

Framgangsmåte

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. (../hva_er_det/hva_er_det_nn.html)

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

Variasjonar

- [ ] Elevane kan endre tida biletet brukar på å bli klart, grad av forvrenging og velje likare figurar.
- [ ] Elevane kan lage andre forvrengingsalgoritmar.
- [ ] Elevane kan lagre poengsummen for kvar gong, og la spelet vare i fleire runder.
- [ ] Elevane kan gjere spelet vanskelegare di lengre spelaren har kome.
- [ ] Elevane kan la spelet gå til spelaren svarar feil.
- [ ] Elevane kan tilpasse kvar runde etter resultatet i fårre runde.
- [ ] Elevane kan lagre den hågste poengsummen som er oppnådd, og opplyse om kva spelar som har rekorden.
- [ ] Elevane kan gi minuspoeng for feil svar.

Eksterne ressursar

- [ ] Førebels ingen eksterne ressursar...

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