Lærerveiledning - Hva 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 oppgaven

Et bilde av en tilfeldig ting vises på tavlen. Men bildet er forvrengt, slik at du må gjette hva det er ved å klikke på et av alternativene som vises under. Desto raskere du gjetter riktig, desto flere poeng får du.

Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndtverk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Forvrenging, gjettelek.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål

- [ ] **Kunst og håndtverk, 4. trinn**: bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevene kan bruke kode til å forvrenge et bilde, og gradvis gjøre det klarere igjen.
- [ ] Elevene kan la brukeren gjette på ulike alternativer, og gi poeng for riktig svar.

Forslag til vurderingskriterier

- [ ] Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- [ ] Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor.

Forutsetninger og utstyr

- [ ] **Forutsetninger**: Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på introduksjons- og nybegynnernivå før de starter med denne oppgaven.

- [ ] **Utstyr**: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (http://scratch.mit.edu/). Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

Klikk her for å se oppgaveteksten. (../hva_er_det/hva_er_det.html) *Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.*

Variasjoner

- [ ] Elevene kan endre tiden bildet bruker på å bli klart, grad av forvrengig og velge likere figurer.

- [ ] Elevene kan lage ulike forvrengingsalgoritmer.

- [ ] Elevene kan lagre poengsummen for hver gang, og la spillet vare i flere runder.

- [ ] Elevene kan gjøre spillet vanskeligere jo lengre spilleren har kommet.

- [ ] Elevene kan la spillet gå til spilleren svarer feil.

- [ ] Elevene kan tilpasse hver runde etter resultatet i forrige runde.

- [ ] Elevene kan lagre den høyeste poengsummen som er oppnådd, og opplyse hvilken spiller som har rekorden.

- [ ] Elevene kan gi minuspoeng for galt svar.

Eksterne ressurser

- [ ] Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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