

# ▲ Lærarrettleiing - Kva er det?

*Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset*

*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:** Dobbeltime eller meir.

---

## Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipp i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjonar, og reflektere over bruken av desse

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan bruke kode til å forvrengje 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/) (<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 enda.*

## 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 fåre runde.
- ☐ Elevane kan lagre den høgste 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>)