

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.

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

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

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)