Lærarrettleiing - Pingvinar på tur

Skrevet av: Stein Olav Romslo

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit enkelt spel der spelaren skal få pingvinar som beveger seg tilfeldig rundt omkring til å gå tilbake til akvariet i Bergen.

Oppgåva passar til:

Fag: Programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Spel, musikk.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

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

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevane kan bruke kode for å få ein figur til å rotere.
- [ ] Elevane kan bruke løkker for å få noko til å skje fleire gonger.

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**: Ingen, fin introduksjon til 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. (../pingviner_pa_tur/pingviner_pa_tur_nn.html)

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

Variasjonar

- [ ] Elevane kan lage fleire pingvinar som er synlege samstundes.
- [ ] Elevane kan lage pingvinar som beveger seg med ulike hastigheiter.
- [ ] Elevane kan finne andre tema for spelet - til dømes løver i Afrika.
- [ ] Elevane kan lage ein variabel som tel poeng for kvar pingvin som kjem tilbake til akvariet.

Eksterne ressursar

- [ ] Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)