

# ● 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/) (<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 enda.*

## 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>)