Lærarrettleiing - Jafsefisk

Skrevet av: Stein Olav Romslo

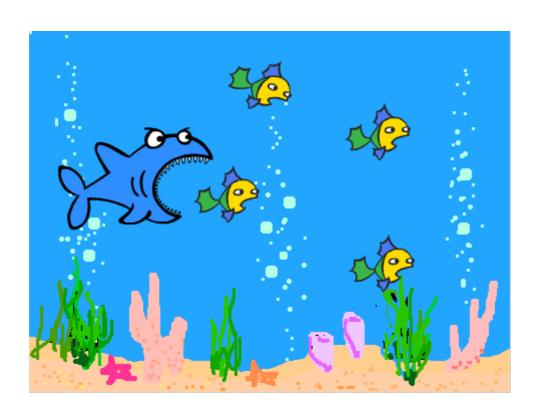
Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon Fag: Matematikk, Programmering

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit JafseFisk-spel. Målet er å hjelpe JafseFisk med å spise alle byttedyra i havet.





Fag: Matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Koordinatsystem, løkker.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Føresetnader og utstyr
Føresetnader: Elevane bør vere komfortable med 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. (/jafsefisk/jafsefisk_nn.html)
Me har diverre ikkje nokre tips, erfaringar eller utfordringar knytta til denne oppgåva endå.
Variasjonar
Elevane kan lage meir avanserte rårsler for byttedyra, til dømes at dei beveger seg bort frå JafseFisk.
Elevane kan bruke variablar for å lage ein poengteljar eller ei klokke som avgrensar kor lenge spelet varar.
Elevane kan endre spelet til å kontrollere eitt av byttedyra i staden for JafseFisk.
Eksterne ressursar
Førebels ingen eksterne ressursar

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