

Arbejdsark: Programmering i Scratch Jr. 1

Arbejdsgang

1. Gennemgang af udfordringen
2. Kode
3. Test/evaluer
4. Ændre/ sværere

Udfordringen:

- Udfordringen er at få katten til at gå fra højre mod venstre og hoppe på midten.



Prøv koden

- Blev det rigtigt? Hvad gik galt? Kunne du have gjort noget anderledes?
- Kan opgaven gøres sværere?
- Lad katten dreje hele vejen rundt når den hopper i midten
Hvad gik godt? Hvad gik galt? Hvad kan gøres bedre?

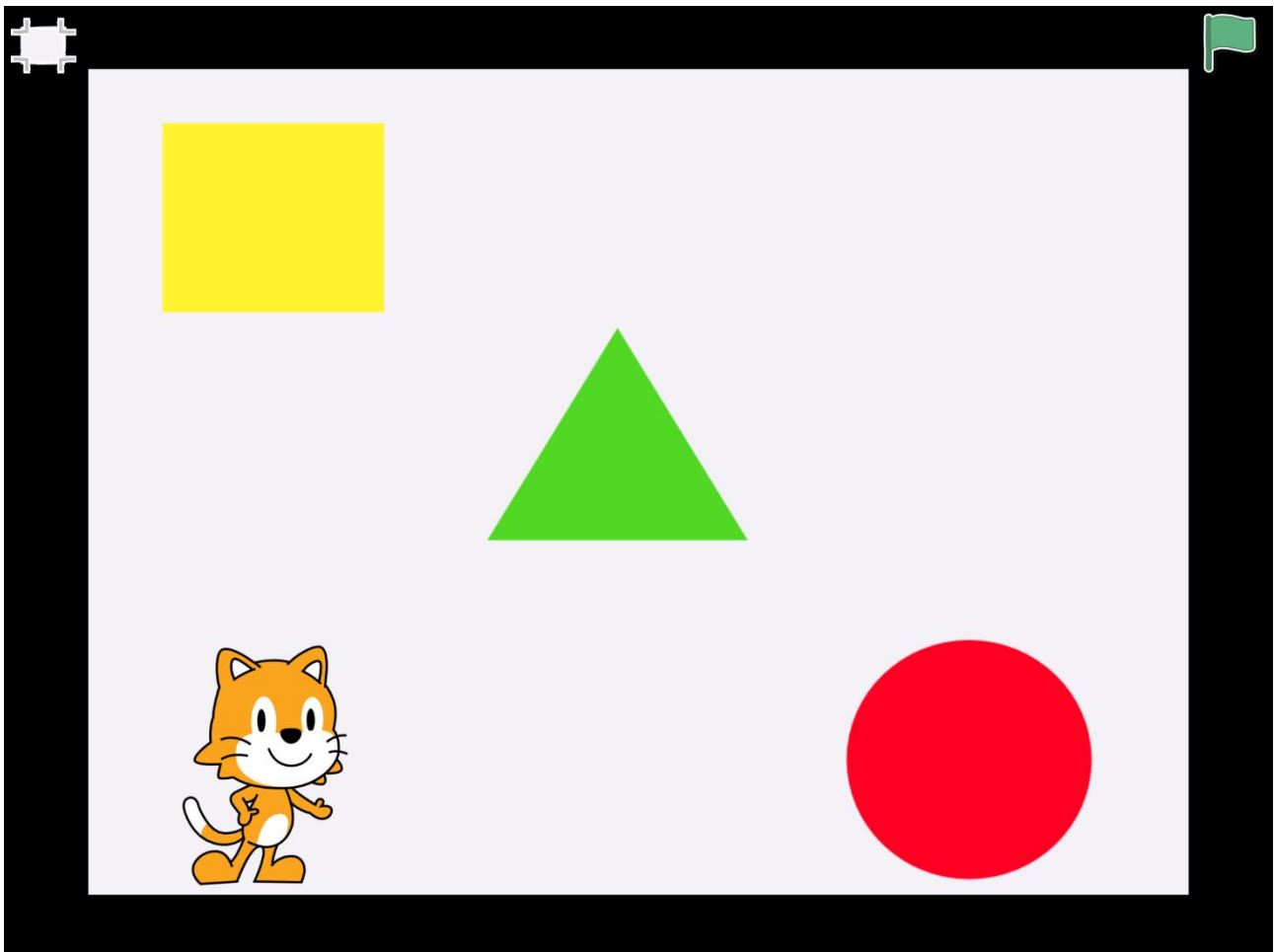
Arbejdsark: Programmering i Scratch Jr. 2

Arbejdsgang

1. Gennemgang af udfordringen
2. Kode
3. Test/evaluer
4. Ændre/ sværere

Udfordringen:

- Få katten til at placere sig forskelligt i forhold til figurerne (under baggrund kan I selv indsætte former, tal osv.)
 - Fx ovenpå cirklen, under trekanten, til højre for firkanten, foran cirklen osv.



Prøv koden

- Blev det rigtigt? Hvad gik galt? Kunne du have gjort noget anderledes?
- Kan opgaven gøres sværere?
- Lad katten dreje hele vejen rundt når den hopper i midten
Hvad gik godt? Hvad gik galt? Hvad kan gøres bedre?

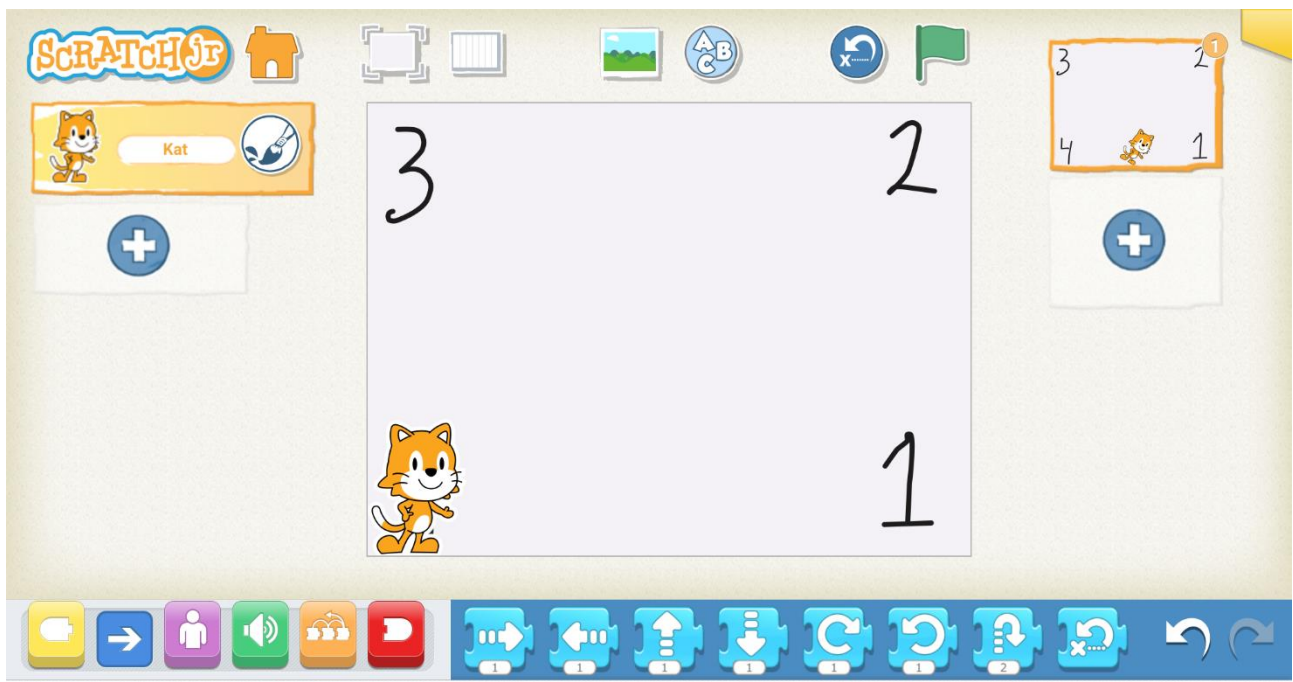
Arbejdsark: Programmering i Scratch Jr. 3

Arbejdsgang

1. Gennemgang af udfordringen
2. Kode
3. Test/evaluer
4. Ændre/ sværere

Udfordringen:

- Få katten til at gå mellem cifrene 1-4
- Få katten til at gå langs væggene



Prøv koden

- Blev det rigtigt? Hvad gik galt? Kunne du have gjort noget anderledes?
- Kan opgaven gøres sværere?
- Lad katten dreje hele vejen rundt når den hopper i midten
Hvad gik godt? Hvad gik galt? Hvad kan gøres bedre?

Forklaring

Til denne opgave er der tilføjet et iterationsloop. Iteration betyder gentagelse og vil sige at koden gentages så mange gange som der er angivet. Forklar eleverne, hvordan en loop fungerer. I denne opgave er der tilføjet et "always-loop".

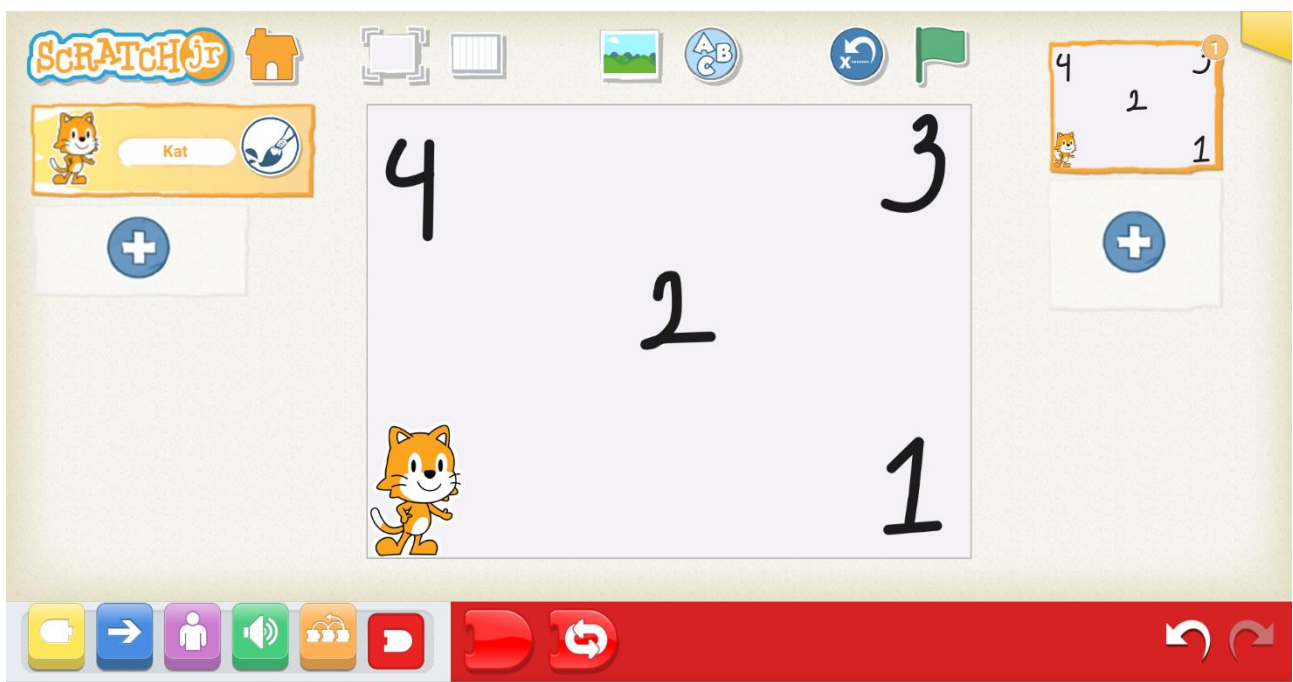
Arbejdsark: Programmering i Scratch Jr. 4

Arbejdsgang

1. Gennemgang af udfordringen
2. Kode
3. Test/evaluer
4. Ændre/ sværere

Udfordringen:

- Få katten til at flytte sig mellem cifrene 1-4
- Mellem 2 og 3 skal det se ud som om at katten går op ad en trappe



Prøv koden

- Blev det rigtigt? Hvad gik galt? Kunne du have gjort noget anderledes?
- Kan opgaven gøres sværere?
- Lad katten dreje hele vejen rundt når den hopper i midten
Hvad gik godt? Hvad gik galt? Hvad kan gøres bedre?

Forklaring

Eleven forsætter med en gul start blok og de blå bevægelsesblokke. Forklar eleverne de orange blokkes funktioner og hvordan et loop fungerer.