

KODA ETT MATTETEST | ÅK 4-6

Koda ett mattetest | 2 av 5

Lektionen använda Scratch för att öva på multiplikationstabellen.

LEKTIONSDEL 1

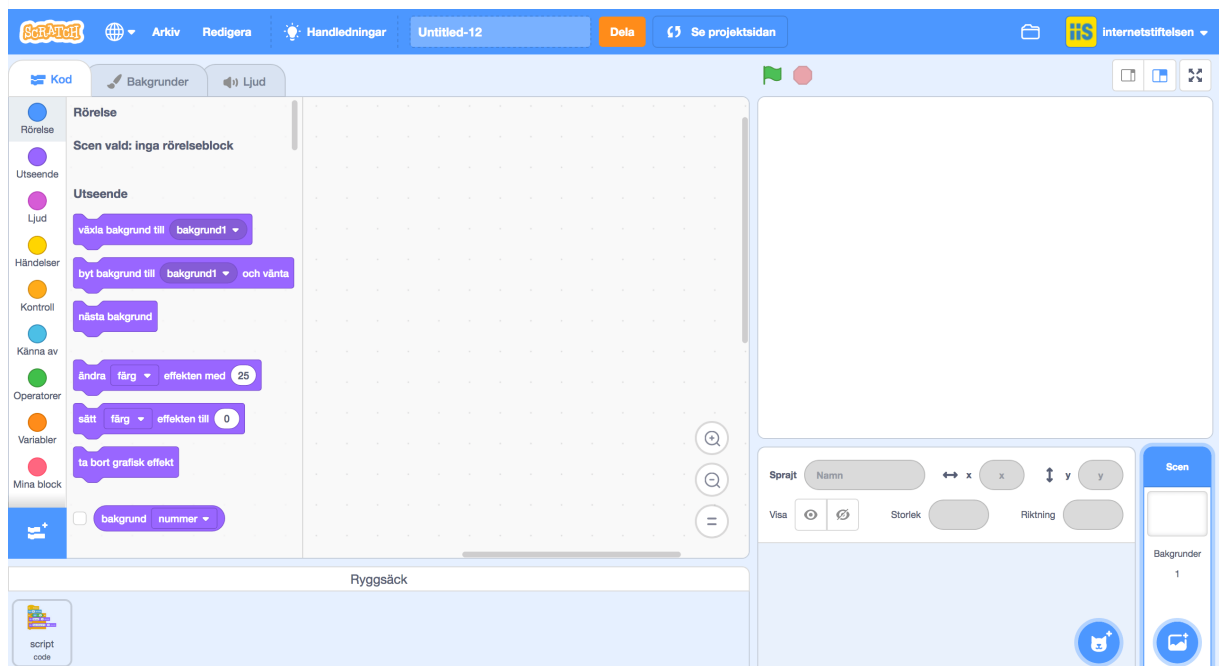
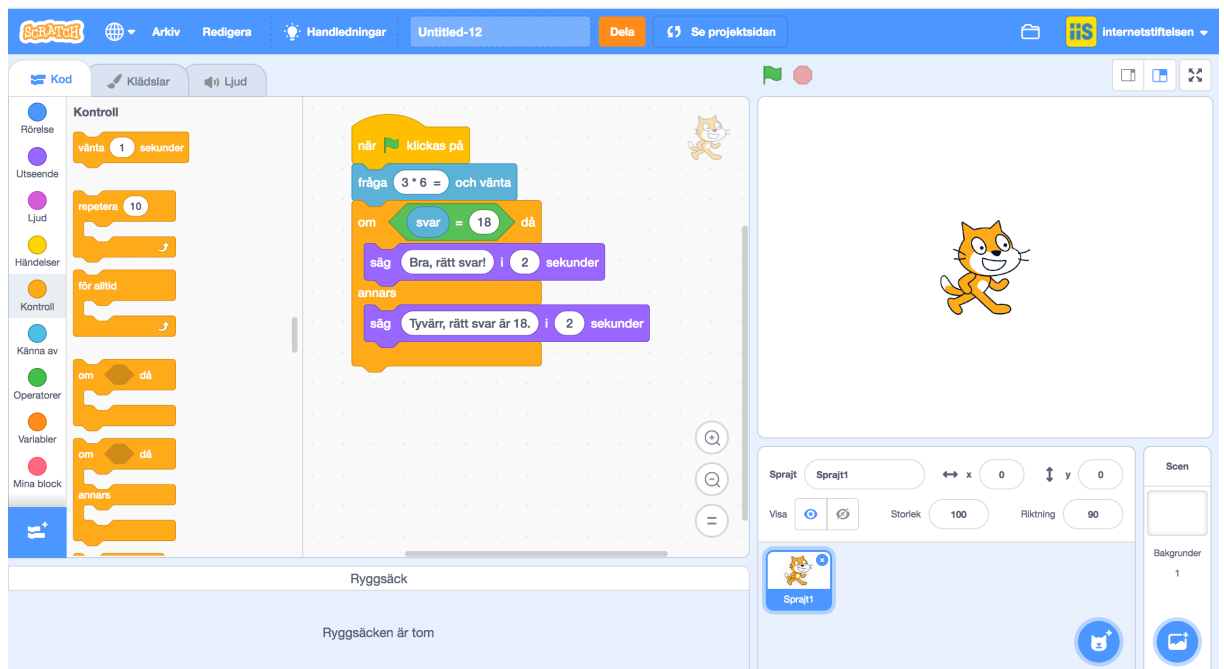
Byt sprajt och spara koden

Spara kod

Så här kan du spara kod i Scratch om du till exempel vill ha en annan sprajt istället för katten. När du raderar en sprajt raderar du också koden, men genom att använda ryggsäcken kan du spara kod och använda den när du byter sprajt.

Så här gör du:

1. Dra ner koden, som du gjort i Scratch till ryggsäcken.
2. Spara din kod i ryggsäcken. Radera sprajten och välj en ny.
3. Tilldela den nya sprajten koden som du lade i ryggsäcken.



Logga in på Scratch och ta fram ditt projekt från lektionen *Koda ett mattetest* (lek-

tion 1 av 5).

- Ta fram ditt projekt och byta sprajt, men innan du gör det spara koden som du redan har gjort i lektion 1. Vill du ha förslag på lösning? Titta [här](#) eller [på ett annat förslag som finns här](#).

LEKTIONSDEL 2

Kopiera kod för att skapa fler uppgifter

Ett multiplikationstest som bara ställer en fråga kan inte lära någon hela tabellen. Använd Scratch "ryggsäck" och använd samma kod för att skapa fler uppgifter i sexans tabell. Målet är att skapa ett helt multiplikationstest för sexans tabell.

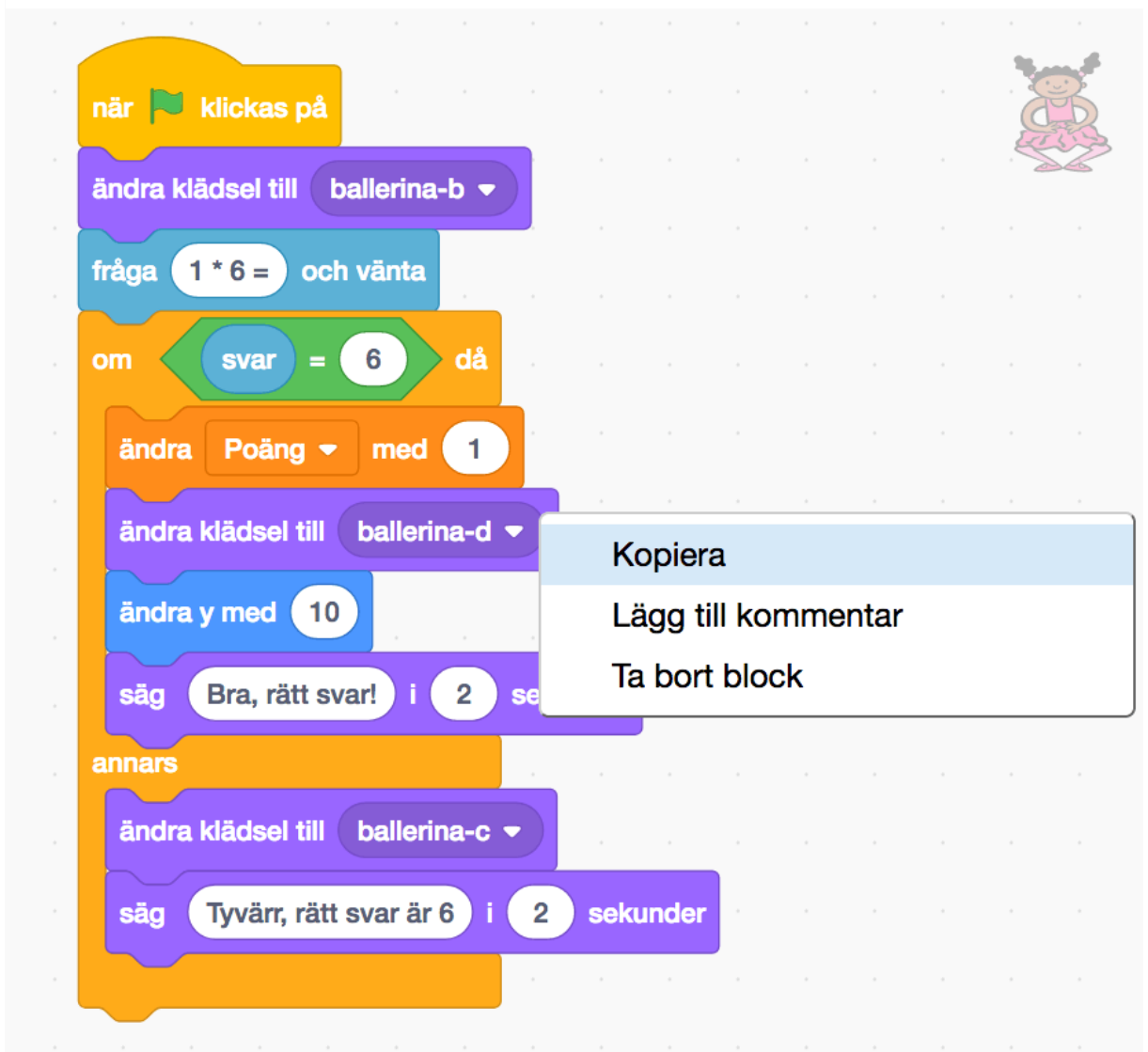
1. Prata med bänkgrannen hur ni kan använda "ryggsäcken" för att skapa fler uppgifter i multiplikationstestet. Pröva det ni kommer fram till i era egna program.
2. Välj sexans tabell och skapa ett multiplikationstest för tabellen med minst fem olika uppgifter.
3. Stötte du på något problem när du skulle skapa fler uppgifter? Hur löste du i så fall det? Diskutera med en kompis.

Här finns ett förslag på lösning som ni kan titta på om ni kör fast.

LEKTIONSDEL 3

Fler sätt att kopiera kod

Ett annat sätt att kopiera kod i Scratch är att högerklicka på ett block och välja "kopiera". Allt som finns under det stället du högerklickar på kopieras då.



Gör klart testet genom att testa ett annat sätt att

kopiera kod.

1. Testa funktionen genom att göra minst fem uppgifter till i ditt multiplikationstest.
2. Vilka fördelar finns med detta sätt att kopiera kod, jfr med att använda ryggsäcken?

LEKTIONSDEL 4

Avslutande reflektion

Avslutande reflektion

1. Råkade ni ut för några buggar i era program? I så fall, hur löste ni dem?
 2. Programmerare som använder mycket kod kopierar för att slippa skriva liknande kod flera gånger. Ni har nu testat två sätt att kopiera kod; ryggsäcken och genom att högerklicka på ett block. Men enklast hade kanske varit att skapa kod som gjorde att ni slapp kopiera så mycket. Hittade ni någon lösning för det?
-

Lärarinstruktioner

Lektionens syfte

Syftet med lektionen är att eleverna ska lära sig fler grundläggande funktioner i Scratch, för att kunna göra ett multiplikationstest.

Förberedelser

Inför den här lektionen ska dina elever ha genomfört uppgifterna i lektionen Koda ett mattetest (lektion 1 av 5). Kontrollera att eleverna har sparat sina arbeten.

Under den här lektionen testar eleverna olika metoder för att kopiera kod, något som är användbart så fort vi vill göra lite större program. Eleverna fortsätter att använda villkorssatsen ("om_då_annars") och låter sprajten byta utseende beroende på hur den som använder programmet svarar.

Eleverna behöver ha ett eget konto på Scratch och det kräver att de har tillgång till en egen e-postadress.

Genomförande

Lektionen bygger på att du låter eleverna "hära" blocken på bilderna när de skapar sitt eget program. De kan göra programmet mer "personligt" genom att till exempel använda en annan bakgrund eller egen sprajt. De kan också välja att arbeta med en annan multiplikationsuppgift.

Uppföljning och fördjupning

Lektion ingår i en serie med tre lektioner där målet är att eleverna har skapat ett personligt utformat program att öva på multiplikationstabellerna i.

Detta är den andra lektionen. Nästa lektion är:

- [Koda ett mattetest \(lektion 3 av 5\)](#)

Lektionen är del 2 av 5 i lektionsserien

Kul att ni är klara!

Hoppas det var en bra och lärorik lektion. Det finns många andra att göra! Gå till .