# Lærarrettleiing - King Kong

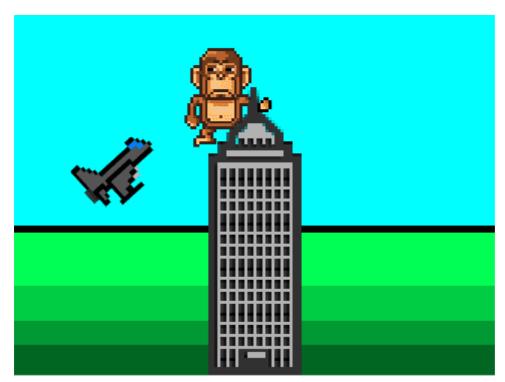


TIL OPPGAVE

LAST NED PDF

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel inspirert av historia om King Kong ved å bruke grafikk som *ikkje* allereie ligg i Scratch-biblioteket.





# Oppgåva passar til:

Fag: Engelsk, kunst og handverk, matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

**Tema**: Lage eit spel basert på engelskspråkleg kultur, biletehandsaming, koordinatsystem, brukarinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

#### Kompetansemål

• Engelsk, 7. trinn: uttrykke seg på ein kreativ måte inspirert av ulike typer engelskspråklege litterære tekstar fra ulike kjelder

•	■ Engelsk, 7. trinn: lage, formidle og samtale om eigne tekstar inspirert av engelskspråkleg litteratur, film og kulturelle uttrykksformer
•	Kunst og handverk, 4. trinn: bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram
•	■ <b>Matematikk</b> , <b>4. trinn</b> : lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
•	■ Matematikk, 7. trinn: beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit koordinatsystem
•	■ <b>Programmering, 10. trinn</b> : bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
Forslag til læringsmål	
•	Elevane kan lage eit spel basert på ei fiktiv historie.
•	Elevane kan bruke enkle funksjonar i digitalt bildehandsamingsprogram for å lage nødvendige figurar.
•	Elevane kan plassere ulike element på bestemte plassar i eit koordinatsystem.
•	Elevane kan få figurar til å bevege seg mellom bestemte posisjonar i eit koordinatsystem.
•	Elevane kan få figurar til å bevege seg i henhald til brukaren sine beskjedar.
•	Elevane kan bruke kode til å få figurar til å interagere.
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	
•	■ <b>Føresetnader</b> : Elevane må ha god kunnskap i Scratch. Dei bør ha gjort fleire prosjekt på introduksjons- og nybyrjarnivå før dei startar med denne oppgåva.
•	Utstyr: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/. Tilgang på Internett og enkelt bildehandsamingsprogram for å hente inn /lage figurar som ikkje finst i Scratch-biblioteket. Elevane kan gjerne jobbe to og to saman.

# Framgangsmåte

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. <u>Klikk her for å sjå oppgåveteksten.</u>

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

## Variasjonar

- Elevane kan leggje inn passande lydeffektar i spelet.
- Elevane kan lage ein variabel som tel poeng.
- Elevane kan lage ein variabel som tel liv, og som avsluttar spelet når spelaren er tom for liv.
- Elevane kan lage fleire rørsler for Kong, og fleire variasjonar for korleis flya flyr.
- Elevane kan auke vanskegraden ved å la flya kome raskare etter kvart som spelet varar lengre.

#### **Eksterne ressursar**

• Sjå den ikoniske scena frå King Kong (2005) på YouTube.

Lisens: CC BY-SA 4.0