

✿ Lærarrettleiing - 3D-flaksar



PÅ BOKMÅL



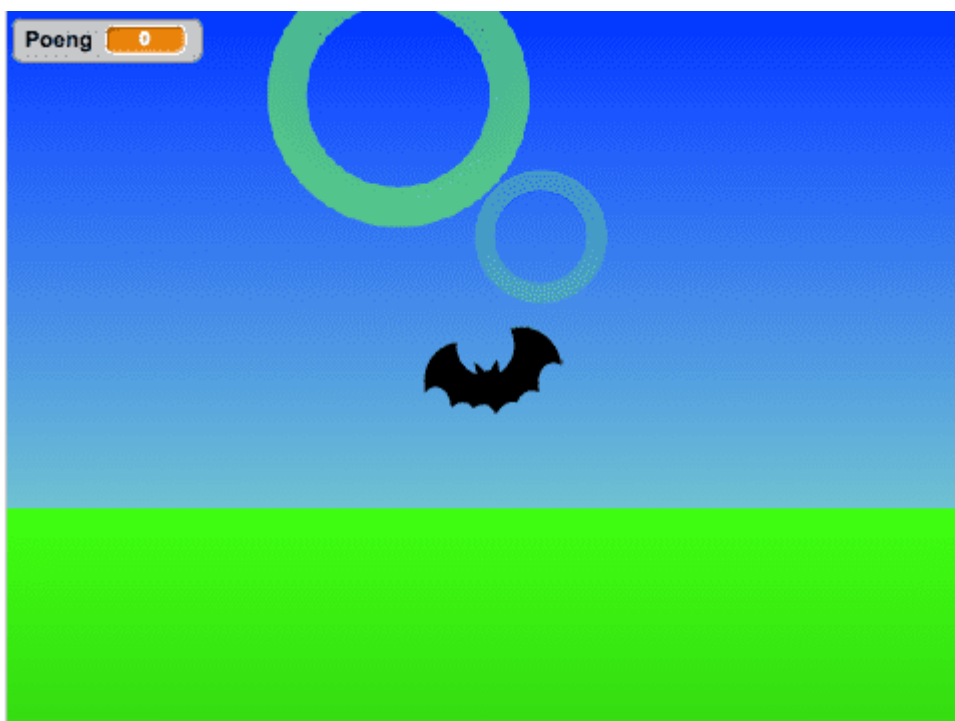
TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ein versjon av [Flaksefugl](#) (som er ein kopi av Flappy Bird) med effektar som gjer at spelet virkar som det er i tre dimensjonar. Oppgåva er delt i to delar, der den fyrste handlar om å få ringane til å fungere som dei skal, og den andre er å få spelet til å sjå betre ut og telje poeng.



Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, matematikk, naturfag.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Spel, gravitasjon, variablar.

Tidsbruk: Dobbeltime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 2. trinn:** byggje med enkle geometriske grunnformer

- ☐ **Kunst og handverk, 4. trinn:** eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelement
- ☐ **Kunst og handverk, 7. trinn:** bruke fargekontrastar, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilete både med og utan digitale verktøy
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** 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
- ☐ **Naturfag, 2. trinn:** beskrive og illustrere korleis jorda, månen og sola bevegar seg i forhold til kvarandre, og fortelje om årstider, døgn og månefasar

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan byggje eit spel ved hjelp av enkle geometriske grunnformer som dekorative formelement.
- ☐ Elevane kan teikne enkle figurar ved hjelp av vektorgrafikk.
- ☐ Elevane kan bruke forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i eit spel.
- ☐ Elevane kan bruke koordinatsystemet til å plassere og kontrollere ein figur.
- ☐ Elevane kan kontrollere avstanden mellom element i eit koordinatsystem ved å bruke variablar.
- ☐ Elevane kan forklare korleis tyngdekrafta fungerer, og at alle objekt blir påverka av denne.
- ☐ Elevane kan bruke variablar for å telje poeng.
- ☐ Elevane kan bruke kode for å bruke figurar med same oppførsel om att.

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:** Elevane må ha god kunnskap i Scratch. Dei bør ha gjort fleire prosjekt på erfaren-nivået får dei startar med denne oppgåva. Det kan vere ein fordel å ha gjort oppgåva [Flaksefugl](#) fyrst.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på 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 til del 1.](#)

[Klikk her for å sjå oppgåveteksten til del 2.](#)

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

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage ein meny som visast før spelet startar.
- ☐ Elevane kan la ringane kome raskare etter kvart som spelaren får fleire poeng.
- ☐ Elevane kan gi Flakse fleire drakter, slik at flyginga ser endå meir realistisk ut.

Eksterne ressursar

- ☐ Her er ein [YouTube-video](#) av Flappy Bird, som spelet er basert på.

Lisens: CC BY-SA 4.0