# Lærarrettleiing - Felix og Herbert



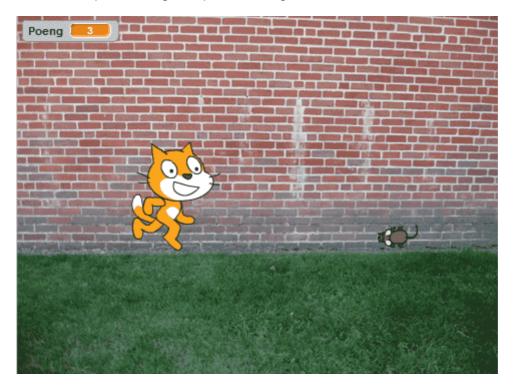
PÅ BOKMÅL

**✔** TIL OPPGAVE

LAST NED PDF

#### Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel der katten Felix skal fange musa Herbert. Spelaren styrer Herbert med musepeikaren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix.





## Oppgåva passar til:

Fag: Engelsk, norsk, programmering.

Anbefalte trinn: 2.-10. trinn.

Tema: Historieforteljing, variablar.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

#### Kompetansemål

• Engelsk, 2. trinn: bruke digitale ressursar i oppleving av språket

• 🗆 E	Engelsk, 4. trinn: bruke digitale ressursar og andre hjelpemiddel i utforsking av språket
	<b>Engelsk, 7. trinn</b> : uttrykke seg på ein kreativ måte inspirert av ulike typer engelskspråklege øre tekstar fra ulike kjelder
• 🗆 N	Norsk, 4. trinn: lage tekstar som kombinerer ord, lyd og bilete, med og utan digitale verktåy
	<b>Programmering, 10. trinn</b> : bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, ir, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
Forslag	g til læringsmål
• □ E	Elevane kan bruke språket (norsk/engelsk) til å beskrive karakterane og omgjevnadene i et.
• 🗆 E	Elevane kan bruke språket (norsk/engelsk) til å lage ei bakgrunnsforteljing til Felix og Herbert.
• 🗆 E	Elevane kan forklare korleis variablar, løkker og tester fungerer.
• D E	Elevane kan forklare korleis figurane styrast med musa.
• D E	Elevane kan bruke meldingar til å få figurane til å kommunisere med kvarandre.
Forslag til vurderingskriterium	
• 🗆 E	Eleven brukar eit variert ordforråd i beskrivinga og forteljinga.
	Nåloppnåing er at eleven skildrar omgjevnadene godt, og lagar ei kreativ historie om kterane.
• 🗆 h	øg måloppnåing er at eleven brukar meldingar til å illustrere kommunikasjon i forteljinga.
• 🗆 E	Eleven kan forklare munnleg korleis variablar, løkker og testar fungerer.
Føresetnader og utstyr	
	Føresetnader: Viss oppgåva skal brukast i engelskundervisning er det lurt å bruke Scratch på elsk. Slik skiftar ein språk:
0	På dei vanlege nettsidene til Scratch er det ein nedtrekksmeny for å velje språk heilt nedst på skjermen.
0	☐ Inne i Scratch-editoren kan ein trykkje på jordkloden øvst til venstre for å endre språket som brukast.
nettle	<b>Itstyr</b> : Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i esaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på <u>scratch.mit.edu/</u> . Elevane kan gjerne e 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

- Denne oppgåva kan brukast som eit ledd i undervisning om skildringar og forteljingar. Anten kan elevane lage ei forteljing fyrst, og bruke den til å leggje eit personleg preg på spelet (bakgrunn, fargar, figurar osb.), eller elevane kan lage spelet og skrive ei historie undervegs. Dette kan ein bruke ein dobbelttime på, eller kanskje helst jobbe med over fleire åykter.
- 🔲 Kan brukast i fleire språk.

#### **Eksterne ressursar**

• Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service