

Lærerveiledning - Krabbeangrep!

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon

Fag: Programmering

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

I flere kodeklubbtimer merker vi ofte at barna nesten blir ferdige med et spill før timen er over. Derfor er ideen bak Krabbeangrep! at skjelettet til spillet står ferdig, og at barna remikser det for å legge til ekstra funksjonalitet.





Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndtverk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Videreutvikling av kode.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål		
Kunst og håndtverk, 10. trinn: vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill		
Programmering, 10. trinn: dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode		
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon		

Forslag til læringsmål Elevene kan vurdere og forbedre den visuelle kvaliteten i et dataspill. Elevene kan synkronisere og styre figurer i et spill. Elevene kan videreutvikle andres programkode ved å lese kode og tilhørende kommentarer. Elevene kan bruke grunnleggende prinsipper i programmering for å lage ulike funksjoner i et spill.

Forslag til vurderingskriterier

Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre hoveddelen av oppgaven.

	Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor.		
Forutsetninger og utstyr			
1 Ordisellinger og distyr			
	Forutsetninger : Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på introduksjons- og nybegynnernivå før de starter med denne oppgaven.		
	Utstyr : Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (http://scratch.mit.edu/).		
Fremgangsmåte			
Klikk her for å se oppgaveteksten. (/krabbeangrep_remiks/krabbeangrep_remiks.html) Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.			
Variasjoner			
	Elevene kan lage en variabel som teller poeng, og vise poengsummen når spillet er ferdig.		
	Elevene kan lage flere typer romvesener som angriper, og som gir ulikt antall poeng.		

Elevene kan lage en mer omfattende menyside, for eksempel med en

Elevene kan legge inn økende vanskelighetsgrad, for eksempel at spillet går

hjelpeside.

raskere jo lengre det varer.

Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)