Lærerveiledning - Donkey Kong

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

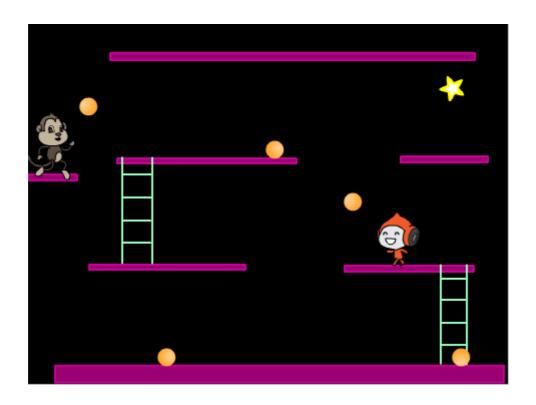
Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon

Fag: Engelsk, Kunst og håndverk, Naturfag, Programmering

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

Om oppgaven

Donkey Kong var det første virkelig plattform-spillet da det ble gitt ut i 1981. I tillegg til Donkey Kong var det også her vi første gang ble kjent med Super Mario (som het Jumpman den gang). I spillet styrer vi Super Mario mens han prøver å redde kjæresten sin fra Donkey Kong, og må passe seg for tønner og ildkuler mens han hopper mellom plattformer.





Fag: Engelsk, kunst og håndtverk, naturfag, programmering.

Anbefalte trinn: 5.-10. trinn.

Tema: Plattformspill, geometriske grunnformer, tyngdekraft, brukerinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

| Kompetansemål |
|---|
| Engelsk, 2. trinn: ta del i og oppleve barnekultur fra engelskspråklige land gjennom å bruke ord, bilder, musikk og bevegelse |
| Engelsk, 7. trinn: lage, formidle og samtale om egne tekster inspirert av engelskspråklig litteratur, film og kulturelle uttrykksformer |
| Kunst og håndtverk, 2. trinn: bygge med enkle geometriske grunnformer |
| Kunst og håndtverk, 4. trinn: eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer |
| Naturfag, 2. trinn: beskrive og illustrere hvordan jorda, månen og sola beveger seg i forhold til hverandre, og fortelle om årstider, døgn og månefaser |
| Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon |

| Forslag til læringsmål |
|---|
| Elevene kan lage et spill inspirert av Donkey Kong. |
| Elevene kan bruke enkle geometriske grunnformer som elementer i et spill. |
| Elevene kan forklare hvordan tyngdekraften fungerer. |
| |

| Elevene kan bruke løkker og annen kode til å lage et spill med kontinuerlig brukerinteraksjon. |
|---|
| Forslag til vurderingskriterier |
| Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre 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 |
| i oracocimigor og atotyr |
| Forutsetninger: Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på erfaren-nivået før de begynner 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/). Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen. |
| |
| Fremgangsmåte |
| Klikk her for å se oppgaveteksten. (/donkey_kong/donkey_kong.html) |
| Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda. |
| Variasjoner |
| Elevene kan utvide spillet med flere animasjoner og elementer. |

| Elevene kan lage en forside og en menyside. |
|---|
| Elevene kan lage flere bakgrunner for å få et spill med flere nivåer. |
| Elevene kan lage variabler som teller liv og poeng. |
| Elevene kan lage en tidsbegrensning på spillet. |
| |
| Eksterne ressurser |
| Se denne Youtube-videoen (https://www.youtube.com/watch? |

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