Scratch

Lærerveiledning - Spøkelsesjakten

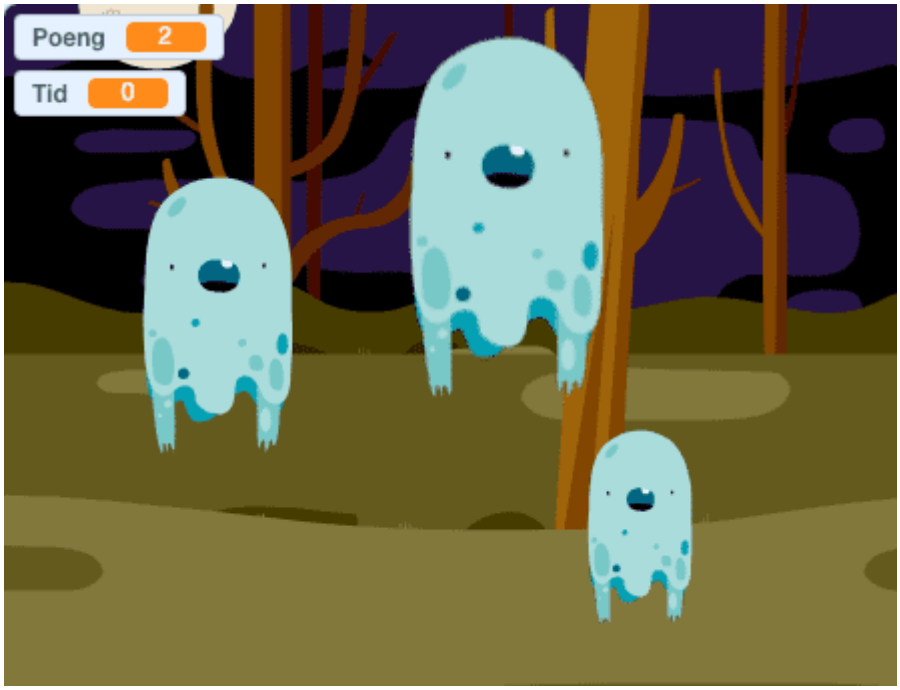
Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

Kurs: Scratch
Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon
Fag: Matematikk, Programmering, Musikk
Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et spill inspirert av tivolispillet **Whack-a-mole**, hvor man slår muldvarper ned igjen i hullene sine. I vårt spill får man poeng for å trykke på spøkelser som dukker opp på skjermen. Målet er å få så mange poeng som mulig på 30 sekunder.

Dette er et enkelt spill som gir en god introduksjon til Scratch.



Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, musikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Koordinatsystem, spill, musikk.

Tidsbruk: Dobbelttime.

Kompetansemål

- [ ] **Matematikk, 3. trinn**: eksperimentere med og forklare plasseringer i koordinatsystemet
- [ ] **Matematikk, 3. trinn**: lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill knyttet til koordinatsystem
- [ ] **Matematikk fordypning, 10. trinn**: diskutere, planlegge, lage og vurdere spilldesign og egne spill
- [ ] **Musikk, 7. trinn**: bruke teknologi og digitale verktøy til å skape, øve inn og bearbeide musikk
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevene kan plassere figurer på bestemte posisjoner i et koordinatsystem.
- [ ] Elevene kan få figurer til å bevege seg i et koordinatsystem.
- [ ] Elevene kan lage eller velge lydklipp som passer til situasjonen.
- [ ] Elevene kan bruke løkker for å få noe til å skje flere ganger.

- [ ] Elevene kan bruke variabler for å telle poeng (eller tid)

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

- [ ] **Forutsetninger**: Ingen, fin introduksjon til Scratch.
- [ ] **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. (../spokelsesjakten/spokelsesjakten.html)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

- [ ] Elevene kan lage flere spøkelser som er synlige samtidig.
- [ ] Elevene kan lage spøkelser i ulike størrelser og med ulike hastigheter.

Eksterne ressurser

- [ ] Foreløpig ingen eksterne ressurser ...

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service
(https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md)