

# ▲ Lærerveiledning - King Kong

*Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset*

*Kurs: Scratch*

*Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon*

*Fag: Matematikk, Programmering, Engelsk, Kunst og håndverk*

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

## Om oppgaven

I dette spillet inspirert av historien om King Kong, skal vi se hvor lett det er å bruke grafikk som ikke allerede ligger i Scratch-biblioteket. I spillet styrer vi King Kong som må passe seg for flyene som angriper ham.



## ✓ Oppgaven passer til:

**Fag:** Engelsk, kunst og håndverk, matematikk, programmering.

**Anbefalte trinn:** 3.-10. trinn.

**Tema:** Lage et spill basert på engelskspråklig kultur, bildebehandling, koordinatsystem, brukerinteraksjon.

**Tidsbruk:** Dobbelttime eller mer.

## Kompetansemål

- ☐ **Engelsk, 7. trinn:** bruke digitale ressurser og ulike ordbøker i språklæring, tekstskaping og samhandling
- ☐ **Engelsk, 10. trinn:** lese, diskutere og videreformidle innhold fra ulike typer tekster, inkludert selvvalgte tekster
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
- ☐ **Matematikk, 3. trinn:** eksperimentere med og forklare plasseringer i koordinatsystemet
- ☐ **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 lage et spill basert på en fiktiv historie.
- ☐ Elevene kan bruke enkle funksjoner i digitalt bildebehandlingsprogram for å lage nødvendige figurer.
- ☐ Elevene kan plassere ulike elementer på bestemte plasser i et koordinatsystem.
- ☐ Elevene kan få figurer til å bevege seg mellom bestemte posisjoner i et koordinatsystem.
- ☐ Elevene kan få figurer til å bevege seg i henhold til brukerens beskjeder

- ☐ Elevene kan ta figurer til å bevege seg i henhold til brukerens beskjeder.
- ☐ Elevene kan bruke kode til å få figurer til å interagere.

## Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **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/) (<http://scratch.mit.edu/>). Tilgang på Internett og enkelt bildebehandlingsprogram, for å hente inn /lage figurer som ikke finnes i Scratch-biblioteket.

## Fremgangsmåte

Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../kingkong/kingkong.html](#)) *Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.*

## Variasjoner

- ☐ Elevene kan legge inn passende lydeffekter i spillet.
- ☐ Elevene kan lage en variabel som teller poeng.
- ☐ Elevene kan lage en variabel som teller liv, og som avslutter spillet når spilleren er tom for liv.
- ☐ Elevene kan lage flere bevegelser for Kong, og flere variasjoner for hvordan flyene flyr.
- ☐ Elevene kan øke vanskelighetsgraden ved å la flyene komme raskere etterhvert som spillet varer lengre.

## Eksterne ressurser

- ☐ Se klipp av den ikoniske scenen på fra King Kong (2005) på YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=NoD85qZhkWY>).