



Lærerveiledning - King Kong

Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

Kurs: Scratch

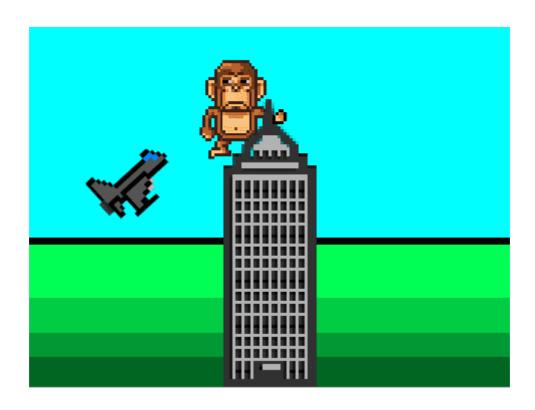
Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon

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 håndtverk, 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 håndtverk, 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.
Elavana kan få figurar til å havaga sag i hanhold til hrukarans haskiadar

Lievetie kati la ligutet til a bevege seg i tietitiolu til bruketetis beskjedet.
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/). 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).

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