

Lærarrettleiing - Felix og Herbert

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

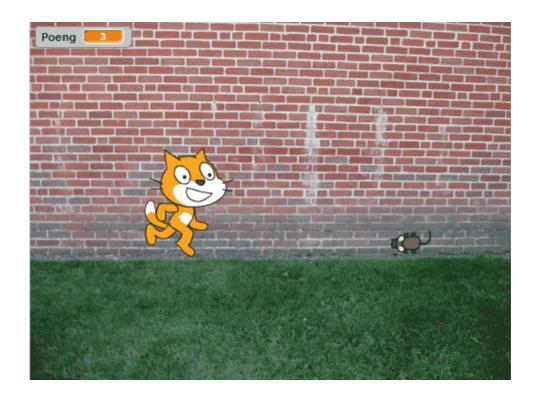
Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering, Norsk, Engelsk

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel der katten **Felix** skal fange musa **Herbert**. Spelaren styrer Herbert med musepeikaren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix.



Oppgåva passar til:

Fag: Engelsk, norsk, programmering.

Anbefalte trinn: 2.-10. trinn.

Tema: Historieforteljing, variablar.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål
Engelsk, 2. trinn: bruke digitale ressursar i oppleving av språket
Engelsk, 4. trinn: bruke digitale ressursar og andre hjelpemiddel i utforsking av språket
Engelsk, 7. trinn: uttrykke seg på ein kreativ måte inspirert av ulike typer engelskspråklege litterøre tekstar fra ulike kjelder
Norsk, 4. trinn: lage tekstar som kombinerer ord, lyd og bilete, med og utan digitale verktåy
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
Forslag til læringsmål
Elevane kan bruke språket (norsk/engelsk) til å beskrive karakterane og omgjevnadene i spelet.
Elevane kan bruke språket (norsk/engelsk) til å lage ei bakgrunnsforteljing til Felix og Herbert.
Elevane kan forklare korleis variablar, løkker og tester fungerer.

Elevane kan forklare korleis figurane styrast med musa.

kvarandre.

Elevane kan bruke meldingar til å få figurane til å kommunisere med

Forslag til vurderingskriterium Eleven brukar eit variert ordforråd i beskrivinga og forteljinga. Måloppnåing er at eleven skildrar omgjevnadene godt, og lagar ei kreativ historie om karakterane. høg måloppnåing er at eleven brukar meldingar til å illustrere kommunikasjon i forteljinga. Eleven kan forklare munnleg korleis variablar, løkker og testar fungerer. Føresetnader og utstyr Føresetnader: Viss oppgåva skal brukast i engelskundervisning er det lurt å bruke Scratch på engelsk. Slik skiftar ein språk: På dei vanlege nettsidene til Scratch er det ein nedtrekksmeny for å velje språk heilt nedst på skjermen. Inne i Scratch-editoren kan ein trykkje på jordkloden øvst til venstre for å endre språket som brukast.

Framgangsmåte

saman.

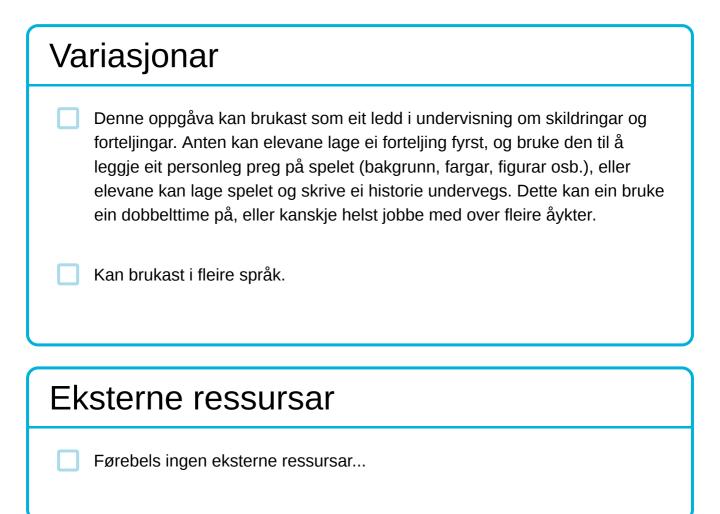
Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. (../felix og herbert/felix og herbert nn.html)

Utstyr: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke

scratch.mit.edu/ (https://scratch.mit.edu/). Elevane kan gjerne jobbe to og to

Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på

Me har diverre ikkje nokre tips, erfaringar eller utfordringar knytta til denne oppgåva endå.



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