

# ● 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/) (<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 ressurer

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurer ...

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)