Lærerveiledning - Krabbeangrep!

Skrevet av: Stein Olav Romslo

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

Om oppgaven

I flere kodeklubbtimer merker vi ofte at barna *nesten* blir ferdige med et spill før timen er over. Derfor er ideen bak Krabbeangrep! at skjelettet til spillet står ferdig, og at barna remikser det for å legge til ekstra funksjonalitet.

Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndtverk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Videreutvikling av kode.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål

- [ ] **Kunst og håndtverk, 10. trinn**: vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevene kan vurdere og forbedre den visuelle kvaliteten i et dataspill.
- [ ] Elevene kan synkronisere og styre figurer i et spill.
- [ ] Elevene kan videreutvikle andres programkode ved å lese kode og tilhørende kommentarer.
- [ ] Elevene kan bruke grunnleggende prinsipper i programmering for å lage ulike funksjoner i et spill.

Forslag til vurderingskriterier

- [ ] Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre hoveddelen av 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**: 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/).

Fremgangsmåte

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

Variasjoner

- [ ] Elevene kan lage en variabel som teller poeng, og vise poengsummen når spillet er ferdig.

- [ ] Elevene kan lage flere typer romvesener som angriper, og som gir ulikt antall poeng.

- [ ] Elevene kan lage en mer omfattende menyside, for eksempel med en hjelpeside.

- [ ] Elevene kan legge inn økende vanskelighetsgrad, for eksempel at spillet går raskere jo lengre det varer.

Eksterne ressurser

- [ ] Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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