Scratch

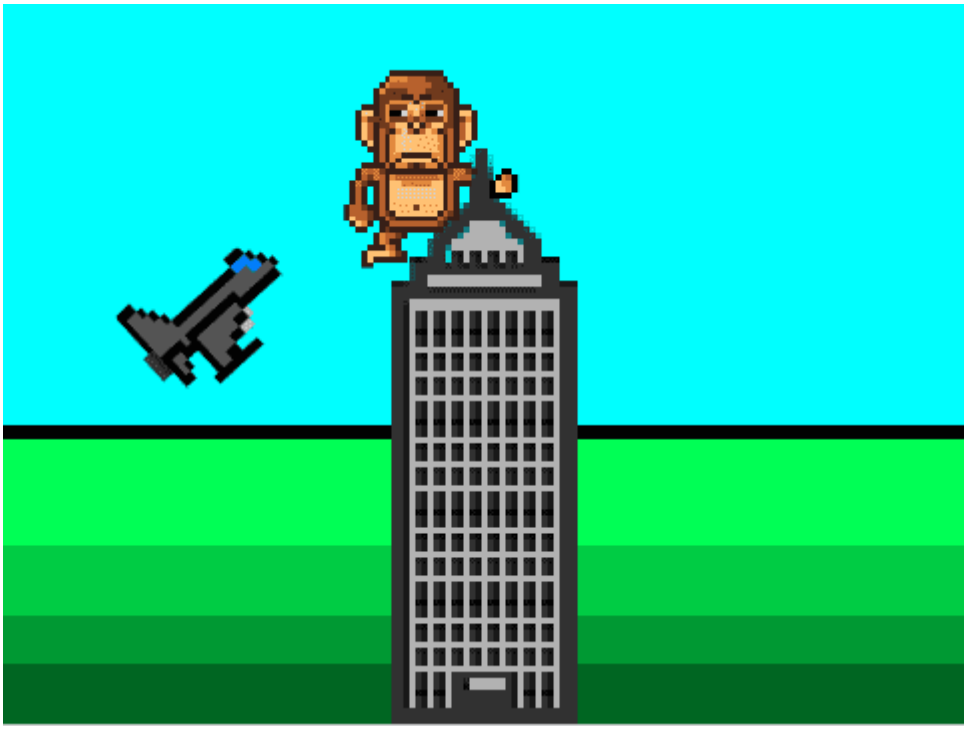
Lærarrettleiing - King Kong

Skrevet av: Stein Olav Romslo

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel inspirert av historia om King Kong ved å bruke grafikk som *ikkje* allereie ligg i Scratch-biblioteket.



Oppgåva passar til:

Fag: Engelsk, kunst og handverk, matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Lage eit spel basert på engelskspråkleg kultur, biletehandsaming, koordinatsystem, brukarinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

- **Engelsk, 7. trinn**: uttrykke seg på ein kreativ måte inspirert av ulike typer engelskspråklege litterære tekstar fra ulike kjelder
- **Engelsk, 7. trinn**: lage, formidle og samtale om eigne tekstar inspirert av engelskspråkleg litteratur, film og kulturelle uttrykksformer
- **Kunst og handverk, 4. trinn**: bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram
- **Matematikk, 4. trinn**: lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- **Matematikk, 7. trinn**: beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit koordinatsystem
- **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- Elevane kan lage eit spel basert på ei fiktiv historie.
- Elevane kan bruke enkle funksjonar i digitalt bildehandsamingsprogram for å lage nødvendige figurar.
- Elevane kan plassere ulike element på bestemte plassar i eit koordinatsystem.
- Elevane kan få figurar til å bevege seg mellom bestemte posisjonar i eit

- [ ] Elevane kan få figurar til å bevege seg mellom bestemte posisjonar i eit koordinatsystem.
- [ ] Elevane kan få figurar til å bevege seg i henhald til brukaren sine beskjedar.
- [ ] Elevane kan bruke kode til å få figurar til å interagere.

Forslag til vurderingskriterium

- [ ] Eleven syner middels måloppnåing ved å fullføre oppgåva.
- [ ] Eleven syner høg måloppnåing ved å vidareutvikle eigen kode basert på oppgåva, til dømes ved å gjere ein eller fleire av variasjonane under.

Føresetnader og utstyr

- [ ] **Føresetnader**: Elevane må ha god kunnskap i Scratch. Dei bør ha gjort fleire prosjekt på introduksjons- og nybyrjarnivå før dei startar med denne oppgåva.
- [ ] **Utstyr**: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (https://scratch.mit.edu/). Tilgang på Internett og enkelt bildehandsamingsprogram for å hente inn /lage figurar som ikkje finst i Scratch-biblioteket. Elevane kan gjerne jobbe to og to saman.

Framgangsmåte

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

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

endå.

Variasjonar

- [ ] Elevane kan leggje inn passande lydeffektar i spelet.
- [ ] Elevane kan lage ein variabel som tel poeng.
- [ ] Elevane kan lage ein variabel som tel liv, og som avsluttar spelet når spelaren er tom for liv.
- [ ] Elevane kan lage fleire rørsler for Kong, og fleire variasjonar for korleis flya flyr.
- [ ] Elevane kan auke vanskegraden ved å la flya kome raskare etter kvart som spelet varar lengre.

Eksterne ressursar

- [ ] Sjå den ikoniske scena frå 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)