

# ■ Lærarrettleiing - Flaksefugl

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

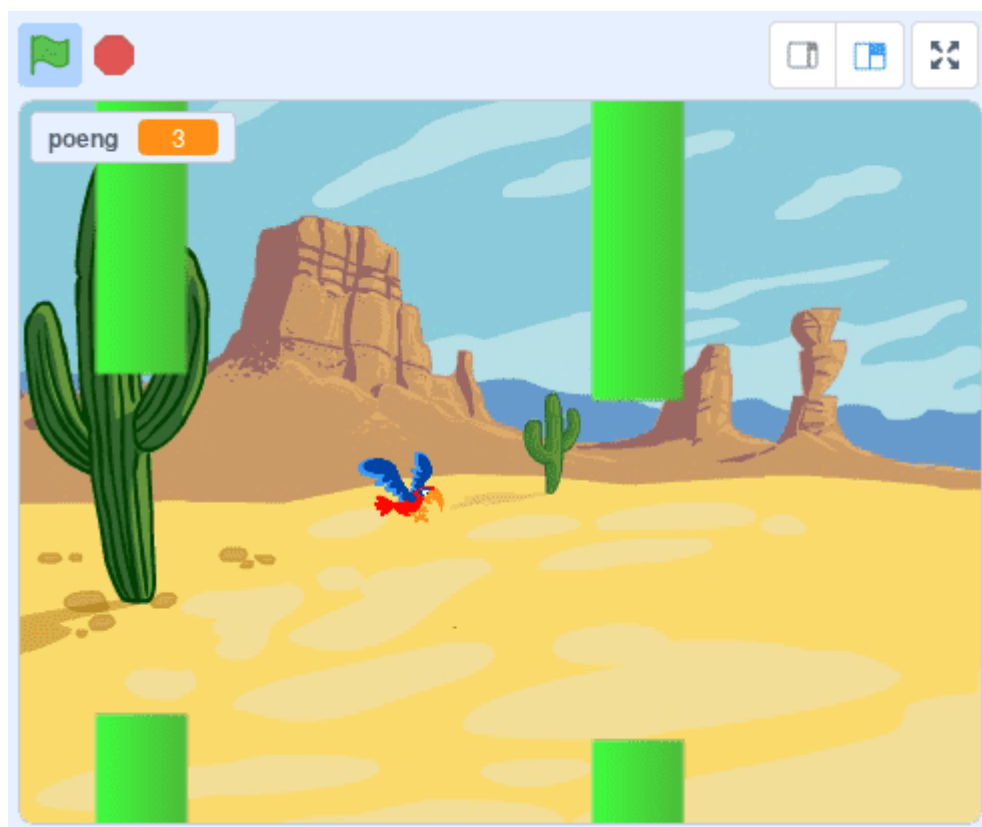
Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Naturfag, Programmering, Kunst og håndverk

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

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage sin eigen versjon av spelet **Flappy Bird**. Dei skal styre fuglen **Flakse** ved å trykkje på mellomromtasten for å flakse med vengjene.



## ✓ Oppgåva passar til:

**Fag:** Kunst og handverk, matematikk, naturfag, programmering.

**Anbefalte trinn:** 3.-10. trinn.

**Tema:** Spel, gravitasjon, variablar.

## Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 2. trinn:** byggje med enkle geometriske grunnformer
- ☐ **Kunst og handverk, 4. trinn:** eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelement
- ☐ **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
- ☐ **Naturfag, 7. trinn:** bruke animasjonar og andre modellar til å beskrive korleis planetane og månen bevegar seg, og forklare korleis det blir årstider og månefasar
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan byggje eit spel ved hjelp av enkle geometriske grunnformar som dekorative formelement.
- ☐ Elevane kan teikne enkle figurar ved hjelp av vektorgrafikk.
- ☐ Elevane kan bruke koordinatsystemet til å plassere og kontrollere ein figur.
- ☐ Elevane kan kontrollere avstanden mellom element i eit koordinatsystem ved å bruke variablar

ved å bruke variablar.

- ☐ Elevane kan forklare korleis tyngdekrafta fungerer, og at alle objekt blir påverka av denne.
- ☐ Elevane kan bruke variablar for å telje poeng.
- ☐ Elevane kan bruke kode for å gjenbruke figurar med same oppfårsel.

## 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 bør vere komfortable med Scratch.
- ☐ **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/) (<https://scratch.mit.edu/>). 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. ([../flaksefugl/flaksefugl\\_nn.html](#))

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

endå.

## Variasjonar

- ☐ Legg til tyngdekraft i spelet.
- ☐ Juster koden slik at Flakse fell ut av skjermen når spelet er over.
- ☐ Legg til rekordar slik at elevane kan spele mot kvarandre og samanlikne resultat.

## Eksterne ressursar

- ☐ Her er ein YouTube-video (<https://www.youtube.com/watch?v%3DfQoJZuBwrkU>) av Flappy Bird, som spelet er basert på.

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