



## 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		
	<b>Forutsetninger</b> : Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på introduksjons- og nybegynnernivå før de starter med denne oppgaven.	
	<b>Utstyr</b> : 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)