Scratch

Lærarrettleiing - 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 oppgåva

I denne oppgåva skal elevane ta utgangspunkt i eit spel som allereie er laga, og remikse det for å leggje til ekstra funksjonalitet.

Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Vidareutvikling av kode.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

- [ ] **Kunst og handverk, 10. trinn**: vurdere ulike bodskap, etiske problemstillingar og visuell kvalitet i reklame, film, nettstader og dataspel
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive omsynsmessige kommentarar og ved å presentere eigen og andre sin kode
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevane kan vurdere og forbetre den visuelle kvaliteten i eit dataspel.
- [ ] Elevane kan synkronisere og styre figurar i eit spel.
- [ ] Elevane kan vidareutvikle andre sin programkode ved å lese kode og tilhøyrande kommentarar.
- [ ] Elevane kan bruke grunnleggjande prinsipp i programmering for å lage ulike funksjonar i eit spel.

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/). 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. (../krabbeangrep_remiks/krabbeangrep_remiks_nn.html)

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

Variasjonar

- [ ] Elevane kan lage ein variabel som tel poeng, og vise poengsummen når spelet er ferdig.

- [ ] Elevane kan lage fleire typar romvesen som angrip, og som gir ulikt antal poeng.

- [ ] Elevane kan lage ei meir omfattande menyside, til dømes med ei hjelpeside.

- [ ] Elevane kan leggje inn aukande vanskegrad, til dømes at spelet går raskare di lengre det varar.

Eksterne ressursar

- [ ] Førebels ingen eksterne ressursar...

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