# Lærarrettleiing - Spøkelsesjakta

*Skrevet av: Stein Olav Romslo*

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

# Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel som er inspirert av tivolispelet **Whack-a-mole**, der ein slår moldvarpar ned att i hola sine. I spelet vårt får ein poeng for å trykkje på spøkelsa som dukkar opp på skjermen. Målet er å få så mange poeng som mogleg på 30 sekund.

Dette er eit enkelt spel som gir ein god introduksjon til Scratch.

# Oppgåva passar til:

**Fag**: Matematikk, musikk, programmering.

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

**Tema**: Koordinatsystem, spel, musikk.

**Tidsbruk**: Dobbelttime eller meir.

## Kompetansemål

- [ ] **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
- [ ] **Musikk, 7. trinn**: komponere og gjere lydopptak ved hjelp av digitale verktøy
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

## Forslag til læringsmål

- [ ] Elevane kan plassere figurar på bestemte posisjonar i eit koordinatsystem.
- [ ] Elevane kan få figurar til å bevege seg i eit koordinatsystem.
- [ ] Elevane kan lage eller velje lydklipp som passar til situasjonen.
- [ ] Elevane kan bruke løkker for å få noko til å skje fleire gonger.
- [ ] Elevane kan bruke variablar for å telje poeng (eller tid).

## 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**: Ingen, fin introduksjon til 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/). 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. (../spokelsesjakten/spokelsesjakten_nn.html)

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

## Variasjonar

- [ ] Elevane kan lage fleire spøkelse som er synlege samstundes.
- [ ] Elevane kan lage spøkelse med ulike storleikar og ulike hastigheiter.

# Eksterne ressursar

- [ ] Førebels ingen eksterne ressursar...

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