

# ▲ Lærarrettleiing - King Kong

*Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset*

*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:** bruke digitale ressursar og ulike ordbøker i språklæring, tekstskaping og samhandling
- ☐ **Engelsk, 10. trinn:** lese, diskutere og vidareformidle innhald frå ulike typar tekstar, inkludert selvvalgte tekstar
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
- ☐ **Matematikk, 3. trinn:** eksperimentere med og forklare plasseringar i koordinatsystemet
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggande prinsipp i programmering, slik som variablar, løkker, vilkår og funksjonar, og reflektere over bruken av desse

## 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 koordinatsystem.
- ☐ Elevane kan få figurar til å bevege seg i henhold til brukeren sine bekkjend

- ☐ Elevane kan ta figurar til å bevege seg i henhold til brukeren 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/) (<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 passende 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>).