# Lærerveiledning - Felix og Herbert

*Skrevet av: Madeleine Lorås*

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

# Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et spill hvor katten **Felix** skal fange musa **Herbert**. Spilleren styrer Herbert med musepekeren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix.

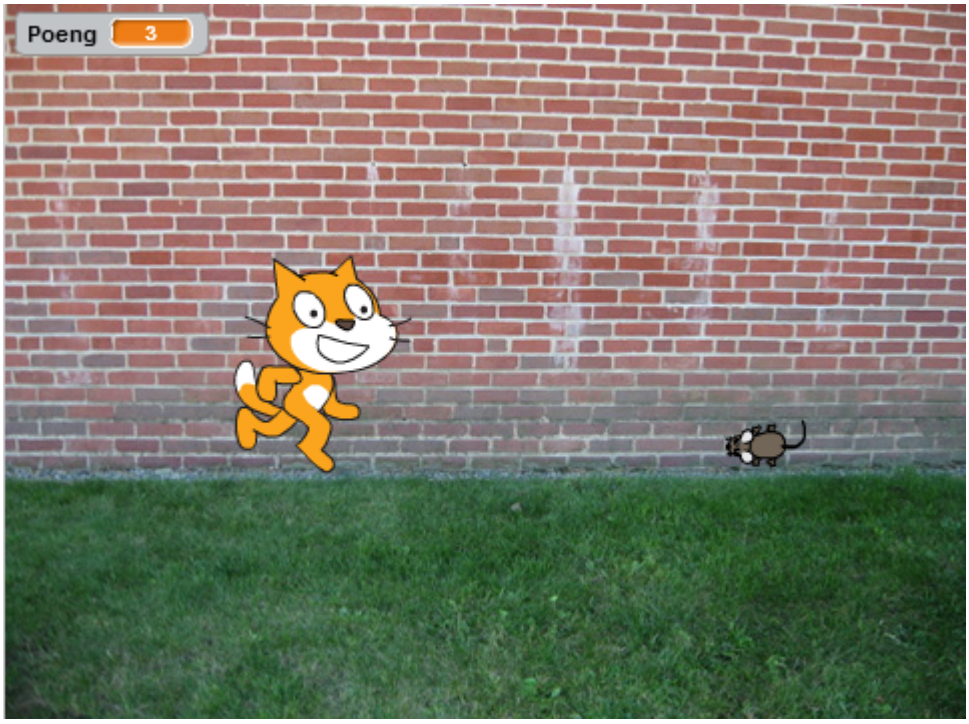
## Oppgaven passer til:

**Fag**: Norsk, Engelsk, Programmering

**Trinn**: 2.-10. trinn

**Tema**: Historiefortelling, Variabler

**Tidsbruk**: Dobbelttime eller mer



# Kompetansemål

- [ ] **Engelsk, 2. årstrinn**: bruke digitale ressurser i opplevelse av språket
- [ ] **Engelsk, 4. årstrinn**: bruke digitale ressurser og andre hjelpemidler i utforsking av språket
- [ ] **Engelsk, 7. årstrinn**: uttrykke seg på en kreativ måte inspirert av ulike typer engelskspråklige litterære tekster fra forskjellige kilder
- [ ] **Norsk, 4. årstrinn**: lage tekster som kombinerer ord, lyd og bilde, med og uten digitale verktøy
- [ ] **Valgfag, Programmering**: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

# Forslag til læringsmål

- [ ] Elevene kan bruke språket (Norsk/Engelsk) til å beskrive karakterene og omgivelsene i spillet.
- [ ] Elevene kan bruke språket (Norsk/Engelsk)til å generere en bakgrunnsfortelling til Felix og Herbert.
- [ ] Elevene kan forklare hvordan variabler, løkker og tester fungerer.
- [ ] Elevene kan forklare hvordan figurene styres med musa.
- [ ] Elevene kan bruke meldinger til å få figurene til å kommunisere med hverandre.

## Forslag til vurderingskriterier

- [ ] Eleven bruker et variert ordforråd i beskrivelsen og fortellingen.
  - [ ] Måloppnåelse er at eleven skildrer omgivelsene godt, og lager en kreativ historie om karakterene.
  - [ ] Høy måloppnåelse er at eleven bruker meldinger til å illustrere kommunikasjon i fortellingen.
- [ ] Eleven kan forklare muntlig hvordan variabler, løkker og tester fungerer.

## Forutsetninger og utstyr

- [ ] **Forutsetninger**: Dersom oppgaven skal brukes i engelskundervising er det lurt å bruke Scratch på engelsk. Slik skifter man språk:
  - [ ] På de vanlige nettsidene til Scratch finnes en nedtrekksmeny for å velge språk helt nederst på skjermen.
  - [ ] Inne i Scratch-editoren kan man trykke på jordkloden øverst til venstre for å endre språket som brukes.
- [ ] **Utstyr**: 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/). Elevene kan fint jobbe to og to.

# Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til hvert av stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../felix_og_herbert/felix_og_herbert.html)

*Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.*

## Variasjoner

- [ ] Denne oppgaven kan brukes som et ledd i undervisning om skildringer og fortellinger. Enten kan elevene lage en fortelling først, og bruke denne til å legge et personlig preg på spillet (bakgrunn, farger, figurer etc.), eller elevene kan lage spillet og samtidig skrive en historie. Dette kan man bruke en dobbelttime på, eller kanskje helst jobbe med det over flere økter.

- [ ] Kan brukes i flere språk.

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