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.





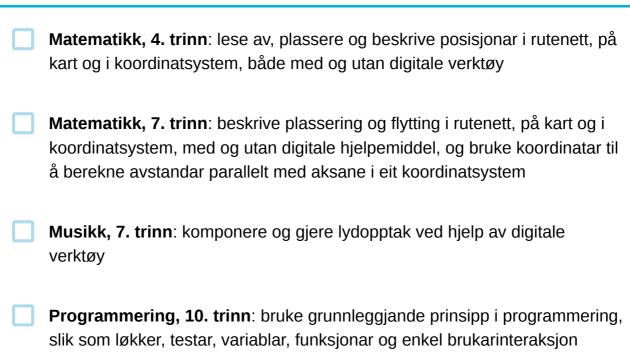
Fag: Matematikk, musikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Koordinatsystem, spel, musikk.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemå



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)