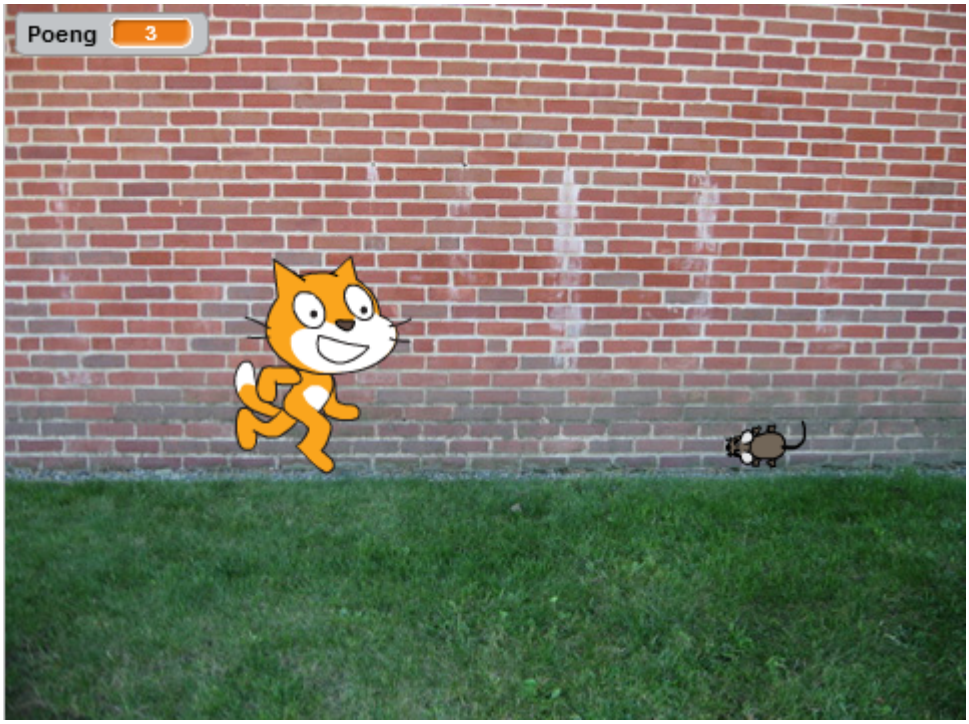
Lærarrettleiing - Felix og Herbert

Skrevet av: Stein Olav Romslo

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel der katten **Felix** skal fange musa **Herbert**. Spelaren styrer Herbert med musepeikaren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix.



Oppgåva passar til:

Fag: Engelsk, norsk, programmering.

Anbefalte trinn: 2.-10. trinn.

Tema: Historieforteljing, variablar.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

- [ ] **Engelsk, 2. trinn**: bruke digitale ressursar i oppleving av språket
- [ ] **Engelsk, 4. trinn**: bruke digitale ressursar og andre hjelpemiddel i utforsking av språket
- [ ] **Engelsk, 7. trinn**: uttrykke seg på ein kreativ måte inspirert av ulike typer engelskspråklege litterøre tekstar fra ulike kjelder
- [ ] **Norsk, 4. trinn**: lage tekstar som kombinerer ord, lyd og bilete, med og utan digitale verktåy
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevane kan bruke språket (norsk/engelsk) til å beskrive karakterane og omgjevnadene i spelet.
- [ ] Elevane kan bruke språket (norsk/engelsk) til å lage ei bakgrunnsforteljing til Felix og Herbert.
- [ ] Elevane kan forklare korleis variablar, løkker og tester fungerer.
- [ ] Elevane kan forklare korleis figurane styrast med musa.
- [ ] Elevane kan bruke meldingar til å få figurane til å kommunisere med kvarandre.

Forslag til vurderingskriterium

- [ ] Eleven brukar eit variert ordforråd i beskrivinga og forteljinga.
- [ ] Måloppnåing er at eleven skildrar omgjevnadene godt, og lagar ei kreativ historie om karakterane.
- [ ] høg måloppnåing er at eleven brukar meldingar til å illustrere kommunikasjon i forteljinga.
- [ ] Eleven kan forklare munnleg korleis variablar, løkker og testar fungerer.

Føresetnader og utstyr

- [ ] **Føresetnader**: Viss oppgåva skal brukast i engelskundervisning er det lurt å bruke Scratch på engelsk. Slik skiftar ein språk:
  - [ ] På dei vanlege nettsidene til Scratch er det ein nedtrekksmeny for å velje språk heilt nedst på skjermen.
  - [ ] Inne i Scratch-editoren kan ein trykkje på jordkloden øvst til venstre for å endre språket som brukast.
- [ ] **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. (../felix_og_herbert/felix_og_herbert_nn.html)

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

Variasjonar

- [ ] Denne oppgåva kan brukast som eit ledd i undervisning om skildringar og forteljingar. Anten kan elevane lage ei forteljing fyrst, og bruke den til å leggje eit personleg preg på spelet (bakgrunn, fargar, figurar osb.), eller elevane kan lage spelet og skrive ei historie undervegs. Dette kan ein bruke ein dobbelttime på, eller kanskje helst jobbe med over fleire åykter.

- [ ] Kan brukast i fleire språk.

Eksterne ressursar

- [ ] Førebels ingen eksterne ressursar...

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