



Lærerveiledning - King Kong

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

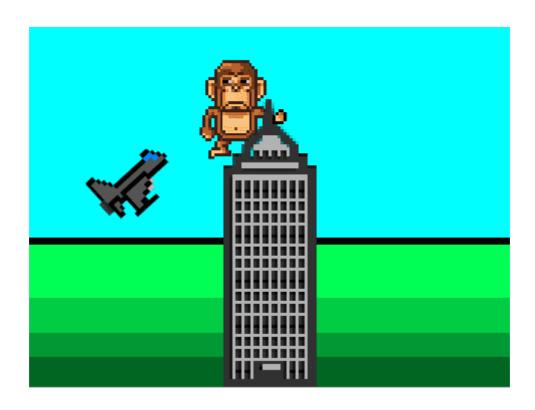
Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon

Fag: Matematikk, Programmering, Engelsk, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

I dette spillet inspirert av historien om King Kong, skal vi se hvor lett det er å bruke grafikk som ikke allerede ligger i Scratch-biblioteket. I spillet styrer vi King Kong som må passe seg for flyene som angriper ham.





🗸 Oppgaven passer til:

Fag: Engelsk, kunst og håndtverk, matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Lage et spill basert på engelskspråklig kultur, bildebehandling, koordinatsystem, brukerinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål
Engelsk, 7. trinn: uttrykke seg på en kreativ måte inspirert av ulike typer engelskspråklige litterære tekster fra forskjellige kilder
Engelsk, 7. trinn: lage, formidle og samtale om egne tekster inspirert av engelskspråklig litteratur, film og kulturelle uttrykksformer
Kunst og håndtverk, 4. trinn: bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram
Matematikk, 4. trinn: lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy
Matematikk, 7. trinn: beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
Forslag til læringsmål

Elevene kan lage et spill basert på en fiktiv historie.
Elevene kan bruke enkle funksjoner i digitalt bildebehandlingsprogram for å lage nødvendige figurer.
Elevene kan plassere ulike elementer på bestemte plasser i et koordinatsystem.

Elevene kan få figurer til å bevege seg mellom bestemte posisjoner i et koordinatsystem.
Elevene kan få figurer til å bevege seg i henhold til brukerens beskjeder.
Elevene kan bruke kode til å få figurer til å interagere.
Forslag til vurderingskriterier
Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.
Forutsetninger og utstyr
Forutsetninger: Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på introduksjons- og nybegynnernivå før de starter med denne oppgaven.
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/). Tilgang på Internett og enkelt bildebehandlingsprogram, for å hente inn /lage figurer som ikke finnes i Scratch-biblioteket.

Fremgangsmåte

клікк пет тот a se oppgaveteksten. (../клідкопд/клідкопд.пілі) vi nar dessverre ікке noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner
Elevene kan legge inn passende lydeffekter i spillet.
Elevene kan lage en variabel som teller poeng.
Elevene kan lage en variabel som teller liv, og som avslutter spillet når spilleren er tom for liv.
Elevene kan lage flere bevegelser for Kong, og flere variasjoner for hvordan flyene flyr.
Elevene kan øke vanskelighetsgraden ved å la flyene komme raskere etterhvert som spillet varer lengre.
Eksterne ressurser
Se klipp av den ikoniske scenen på fra King Kong (2005) på YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=NoD85qZhkWY).

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)