

● Lærarrettleiing - Spøkelsesjakta

Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

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.



✓ Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, musikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Koordinatsystem, spel, musikk

Tidsbruk: Dobbeltime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 3. trinn:** eksperimentere med og forklare plasseringar i koordinatsystemet
- ☐ **Matematikk, 3. trinn:** lage og følge reglar og trinnvise instruksjonar i lek og spel knytt til koordinatsystem
- ☐ **Matematikk fordypning, 10. trinn:** diskutere, planlegge, lage og vurdere spilldesign og eigne spel
- ☐ **Musikk, 7. trinn:** bruke teknologi og digitale verktøy til å skape, øve inn og omarbeide musikk
- ☐ **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 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 enda.

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>)