

● Lærerveiledning - Felix og Herbert

Skrevet av: Madeleine Lorås, Vegard Tuset

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, 4. årstrinn:** bruke digitale ressurser og ulike ordbøker i språklæring, tekstsaking og samhandling
- ☐ **Engelsk fordypning, 10. årstrinn:** utforske og presentere innhold, form og formål i spill, film og musikk
- ☐ **Norsk, 2. årstrinn:** uttrykke tekstopplevelser gjennom lek, sang, tegning, skrivning og andre kreative aktiviteter
- ☐ **Norsk, 2. årstrinn:** lage tekster som kombinerer skrift med bilder
- ☐ **Valgfag, Programmering:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering , slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse

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 dobbeltime 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>)