

# Lærarrettleiing - Flaksefugl

*Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset*

*Kurs: Scratch*

*Tema: Blokkbasert, Spill*

*Fag: Matematikk, Naturfag, Programmering, Kunst og håndverk*

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

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage sin eigen versjon av spelet **Flappy Bird**. Dei skal styre fuglen **Flakse** ved å trykkje på mellomromtasten for å flakse med vengjene.



## Oppgåva passar til:

**Fag:** Kunst og handverk, matematikk, naturfag, programmering.

**Anbefalte trinn:** 3.-10. trinn.

**Tema:** Spel, gravitasjon, variablar.

**Tidsbruk:** Dobbelttime eller meir.

## Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 7. trinn:** teikne form, flate og rom ved hjelp av verkemiddel som kontrastar, skugge, proporsjonar og perspektiv
- ☐ **Kunst og handverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** eksperimentere med og forklare plasseringar i koordinatsystemet
- ☐ **Matematikk fordypning, 10. trinn:** diskutere, planlegge, lage og vurdere spilldesign og egne spel
- ☐ **Naturfag, 10. trinn:** bruke og lage modellar for å føreseie eller beskrive naturfaglige prosessar og system og gjere reie for styrkane til modellane og begrensinger

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan byggje eit spel ved hjelp av enkle geometriske grunnformar som dekorative formelement.
- ☐ Elevane kan teikne enkle figurar ved hjelp av vektorgrafikk.
- ☐ Elevane kan bruke koordinatsystemet til å plassere og kontrollere ein figur.
- ☐ Elevane kan kontrollere avstanden mellom element i eit koordinatsystem ved å bruke variablar.
- ☐ Elevane kan forklare korleis tyngdekrafta fungerer, og at alle objekt blir påverka av denne

påverka av uterne.

- ☐ Elevane kan bruke variablar for å telje poeng.
- ☐ Elevane kan bruke kode for å gjenbruke figurar med same oppfårsel.

## 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:** Elevane bør vere komfortable med 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/) (<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. ([../flaksefugl/flaksefugl\\_nn.html](#))

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

## Variasjonar

## utvalgte oppgaver

- ☐ Legg til tyngdekraft i spelet.
- ☐ Juster koden slik at Flakse fell ut av skjermen når spelet er over.
- ☐ Legg til rekordar slik at elevane kan spele mot kvarandre og samanlikne resultat.

## Eksterne ressursar

- ☐ Her er ein YouTube-video (<https://www.youtube.com/watch?v%3DfQoJZuBwrkU>) av Flappy Bird, som spelet er basert på.

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)