

# ▲ Lærarrettleiing - Krabbeangrep!

*Skrevet av: Stein Olav Romslo*

*Kurs: Scratch*

*Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon*

*Fag: Programmering*

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

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane ta utgangspunkt i eit spel som allereie er laga, og remikse det for å leggje til ekstra funksjonalitet.



## ✓ Oppgåva passar til:

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

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

**Tema:** Vidareutvikling av kode.

**Tidsbruk:** Dobbeltime eller meir.

## Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 10. trinn:** vurdere ulike budskap, etiske problemstillingar og visuell kvalitet i reklame, film, nettstader og dataspel
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive omsynsmessige kommentarar og ved å presentere eigen og andre sin kode
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan vurdere og forbetre den visuelle kvaliteten i eit dataspel.
- ☐ Elevane kan synkronisere og styre figurar i eit spel.
- ☐ Elevane kan vidareutvikle andre sin programkode ved å lese kode og tilhøyrande kommentarar.
- ☐ Elevane kan bruke grunnleggjande prinsipp i programmering for å lage ulike funksjonar i eit spel.

## 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 må ha god kunnskap i Scratch. Dei bør ha gjort fleire prosjekt på introduksjons- og nybyrjarnivå før dei startar med denne oppgåva.
- ☐ **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. ([../krabbeangrep\\_remiks/krabbeangrep\\_remiks\\_nn.html](https://krabbeangrep_remiks/krabbeangrep_remiks_nn.html))

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

## Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage ein variabel som tel poeng, og vise poengsummen når spelet er ferdig.
- ☐ Elevane kan lage fleire typar romvesen som angrip, og som gir ulikt antal poeng.
- ☐ Elevane kan lage ei meir omfattande menyside, til dømes med ei hjelpeside.
- ☐ Elevane kan leggje inn aukande vanskegrad, til dømes at spelet går raskare di lengre det varar.

## Eksterne ressursar

☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

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