



Lærarrettleiing - King Kong

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

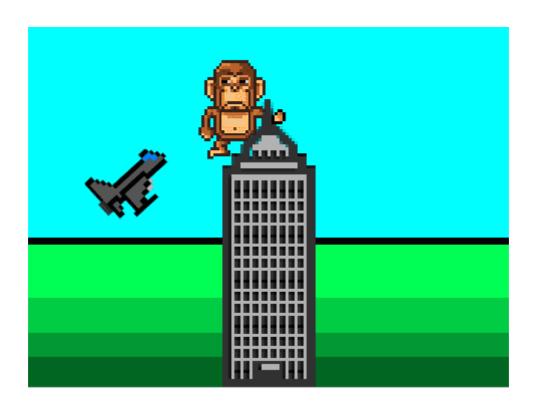
Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon

Fag: Matematikk, Programmering, Engelsk, Kunst og håndverk

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel inspirert av historia om King Kong ved å bruke grafikk som ikkje allereie ligg i Scratch-biblioteket.





Oppgåva passar til:

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

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Lage eit spel basert på engelskspråkleg kultur, biletehandsaming, koordinatsystem, brukarinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål **Engelsk, 7. trinn**: uttrykke seg på ein kreativ måte inspirert av ulike typer engelskspråklege litterære tekstar fra ulike kjelder Engelsk, 7. trinn: lage, formidle og samtale om eigne tekstar inspirert av engelskspråkleg litteratur, film og kulturelle uttrykksformer Kunst og handverk, 4. trinn: bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram Matematikk, 4. trinn: lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy Matematikk, 7. trinn: beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit koordinatsystem **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon Forslag til læringsmål Elevane kan lage eit spel basert på ei fiktiv historie. Elevane kan bruke enkle funksjonar i digitalt bildehandsamingsprogram for å lage nødvendige figurar. Elevane kan plassere ulike element på bestemte plassar i eit koordinatsystem.

Elovana kan tå figurar til å hovaga sag mallom hostor

koordinatsystem.
Elevane kan få figurar til å bevege seg i henhald til brukaren sine beskjedar.
Elevane kan bruke kode til å få figurar til å interagere.
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/). Tilgang på Internett og enkelt bildehandsamingsprogram for å hente inn /lage figurar som ikkje finst i Scratch-biblioteket. 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. (../kingkong/kingkong_nn.html)

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

endå.

Variasjonar
Elevane kan leggje inn passande lydeffektar i spelet.
Elevane kan lage ein variabel som tel poeng.
Elevane kan lage ein variabel som tel liv, og som avsluttar spelet når spelaren er tom for liv.
Elevane kan lage fleire rørsler for Kong, og fleire variasjonar for korleis flya flyr.
Elevane kan auke vanskegraden ved å la flya kome raskare etter kvart som spelet varar lengre.
Eksterne ressursar
Sjå den ikoniske scena frå 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)