

● Lærerveiledning - Astrokatt

Kurs: Scratch

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage en liten animasjon av en katt i verdensrommet, som kan styres med piltastene.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Naturfag, Kunst og håndverk

Trinn: 2.-7. trinn

Tema: Rommet, jorden, gravitasjon, perspektiv

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

- ☐ **Naturfag, 2. trinn:** beskrive og illustrere hvordan jorda, månen og sola beveger seg i forhold til hverandre, og fortelle om årstider, døgn og månefaser
- ☐ **Naturfag, 7. trinn:** bruke animasjoner og andre modeller til å beskrive planetenes og månens bevegelser, og forklare hvordan årstider og månefaser oppstår
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan forklare hvorfor Astrokatt reiser rundt jorden, og hvorfor den stanser hvis den kommer for nærme.
- ☐ Elevene kan forklare hvorfor Astrokatt blir mindre og mindre jo nærmere jorden den kommer, og større og større jo lengre unna.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Ingen, fin introduksjon til Scratch.
- ☐ **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 gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til hvert av stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../astrokatt/astrokatt](#))

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.