



Lærerveiledning - Halloweenimasjon



Introduksjon



Scratch



Oppgave

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære forskjellige måter å lage animasjoner på, og hvordan de kan sette animasjonene sammen til en lang, sammenhengende animasjon.



Oppgaven passer til:

Fag: Engelsk, Kunst og håndtverk, Programmering

Trinn: 2.-10. trinn

Tema: Halloween, Animasjon

Tidsbruk: Dobbeltime



Kompetansemål

- ☐ **Engelsk, 2. årstrinn:** ta del i og oppleve barnekultur fra engelskspråklige land gjennom å bruke ord, bilder, musikk og bevegelse
- ☐ **Engelsk fordypning, 10. årstrinn:** produsere skriftlig og presentere muntlig selvvalgte fordypningsarbeider
- ☐ **Kunst og håndtverk, 4. årstrinn:** bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram
- ☐ **Kunst og håndtverk, 7. årstrinn:** bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy

- ☐ **Programmering, valgfag:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- ☐ **Programmering, valgfag:** overføre løsninger til nye problemer ved å generalisere og tilpasse eksisterende programkode og algoritmer.

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan forklare hva Halloween er og hvordan Halloween fungerer i andre land.
- ☐ Elevene kan bruke forskjellige teknikker for å animere figurer.
- ☐ Elevene kan bruke fargekontraster, forminskning og sentralperspektiv i animasjonene sine.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å lage animasjonene i oppgaven.
- ☐ Elevene oppnår høy måloppnåelse ved å lage egne figurer og animasjoner.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Ingen.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/.

Fremgangsmåte

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

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

Variasjoner

- ☐ Hele oppgaven kan gjøres på engelsk ved å skifte 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.