



Lærerveiledning - Jule

Informasjon til veiledere

I dette prosjektet ser vi på forskjellige måter vi kan animere figurer på passer bra i tiden før jul. Kodingen er ganske enkel, slik at dette er en barn som ikke har så mye erfaring med Scratch.



Forberedelser

Julekort bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-plattformen o

Her er likevel noen generelle ting som kan være verdt å huske på:

- Scratch er tilgjengelig på nettsiden <http://scratch.mit.edu/>. Velg programmere.
- Alle elevene bør ha sin egen bruker i Scratch-nettverket. Uten er og programmene man lager. For å opprette en ny bruker, klikk **E**
- For å skifte språk til norsk:
 - På de vanlige nettsidene til Scratch finnes en nedtrekksmei
 - Inne i Scratch-editoren kan man trykke på jordkloden øvers

Læringsmål

De viktigste læringsmålene i Julekort er

1. forskjellige teknikker for å **animere figurer**,
2. hvordan man kan **la figurer komme til liv når de klikkes på**,
3. enkel bruk av **løkker** for å gjøre ting flere ganger.

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#)