# Lærerveiledning - Halloweenimasjon

Scratch Oppgave

# Informasjon til veiledere

I dette prosjektet ser vi på forskjellige måter vi kan lage animasjoner på, og hvordan vi kan sette animasjonene sammen til en lang, sammenhengende animasjon.

# Forberedelser

Halloweenimasjon bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-platformen og krever som sådann ingen spesielle forberedelser.

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

- Scratch er tilgjengelig på nettsiden http://scratch.mit.edu/. Velg `Programmering` eller `Prøv Det` for å begynne å programmere.
- Alle elevene bør ha sin egen bruker i Scratch-nettverket. Uten en slik bruker er det mye vanskeligere å lagre spillene og programmene man lager. For å opprette en ny bruker, klikk `Bli Scratch-bruker` og følg instruksene på skjermen.
- For å skifte språk til norsk:
  - 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.

# Læringsmål

De viktigste læringsmålene i Halloweenimasjon er

1. forskjellige teknikker for å **animere figurer**,
2. hvordan man kan **tegne sine egne figurer**, og
3. hvordan man bruker **meldinger** for å kommunisere mellom figurer.

**Lisens:** CC BY-SA 4.0