Lærerveiledning - CSS: Animasjon

Skrevet av: Lars Klingenberg

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside, Animasjon

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven skal du lære å animerer HTML-objekter ved hjelp av CSS.



Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndverk, matematikk, programmering, informasjonsteknologi 2

Anbefalte trinn: 7.trinn - VG3

Tema: Animasjon, web, html, css

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål

Kunst og håndverk, 7. trinn: bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy
Matematikk , 4. trinn : tegne, bygge, utforske og beskrive geometriske figurer og modeller i praktiske sammenhenger, medregnet teknologi og design
Matematikk, 7. trinn : beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem

Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
Informasjonsteknologi 2, VG3: planlegge og utvikle multimedieapplikasjoner ved å kombinere egne og andres
Informasjonsteknologi 2, VG3: multimedieelementer av typene tekst, bilde, lyd, video og animasjoner
Informasjonsteknologi 2, VG3: bruke programmeringsspråk i multimedieapplikasjoner

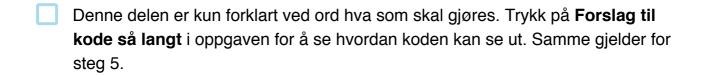
Eleven kan legge HTML-elementer oppå hverandre for å skape en romfølelse Eleven kan programmere bokser med forskjellige farge Eleven kan gjøre enkle animasjoner som å flytte en boks horisontalt, vertikalt og diagonal Eleven kan lage en animasjon som går uendelig lenge eller for et gitt tidsintervall Eleven kan kombinere HTML og CSS for å lage fint grensesnit Eleven kan flytte på et HTML-objekt ved hjelp av CS

Eleven kan programmere et kvadrat i HTML og CSS	
Forslag til vurderingskriterier	
Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven	
Høy måloppnåelse: Eleven klarer å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.	
Forutsetninger og utstyr	
Forutsetninger: Kjennskap til HTML og CSS.	
Utstyr: Datamaskin med tilgang på internett og tekstbehandlingsprogram.	
Fremgangsmåte Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven.Klikk her for å se oppgaveteksten. (/animasjon/animasjon.html) Steg 1: Animasjons-attributtet	
Her kan det være lurt å terpe på hvordan programmeringskoden bør se ut. Koden ser mye bedre ut med inntrykk, mellomrom og linjeskift.	

Steg 2: @keyframes

Dersom det er skrivefeil eller at man ikke bruker samme animation-name som
ligger i @keyframes vil koden ikke kjøre.

Steg 4: Flyvende øks



Variasjoner

- Eleven kan bruke andre bilder og tekst for å lage en animasjon til noe annet.

 Dette kan være for noe de liker som feks fotball eller andre spill
- Elevene kan legge til flere elementer slik at animasjonen blir lengre. Får de til at det kommer en Minecraft-figur inn å henter øksen?

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)