

Dette kurset er utviklet av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).

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-plattformen 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.

Dette kurset er utviklet av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).