Lærerveiledning - Julekort

Scratch PDF Oppgave

Informasjon til veiledere

I dette prosjektet ser vi på forskjellige måter vi kan animere figurer på. Temaet er holdt rundt jul og vinter, slik at oppgaven passer bra i tiden før jul. Kodingen er ganske enkel, slik at dette er en fin oppgave å introdusere Scratch med, eventuelt for barn som ikke har så mye erfaring med Scratch.

Forberedelser

Julekort 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 Julekort er

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

Lisens: CC BY-SA 4.0