



## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage en liten animasjon av en katt i verdensrommet, som kan styres med piltastene.

### ✓ Oppgaven passer til:

**Fag:** Naturfag, Kunst og håndverk

**Trinn:** 2.-7. trinn

**Tema:** Rommet, jorden, gravitasjon, perspektiv

**Tidsbruk:** Dobbelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Naturfag, 2. trinn:** beskrive og illustrere hvordan jorda, månen og sola beveger seg i forhold til hverandre, og fortelle om årstider, døgn og månefaser
- ☐ **Naturfag, 7. trinn:** bruke animasjoner og andre modeller til å beskrive planetenes og månens bevegelser, og forklare hvordan årstider og månefaser oppstår
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan forklare hvorfor Astrokatt reiser rundt jorden, og hvorfor den stanser hvis den kommer for nærme.
- ☐ Elevene kan forklare hvorfor Astrokatt blir mindre og mindre jo nærmere jorden den kommer, og større og større jo lengre unna.

## Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Ingen, fin introduksjon til Scratch.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med tilgang internett

# Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til hvert av stegene i den faktiske oppgaven. [Klikk her for å se oppgaveteksten.](#)

*Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.*

## Variasjoner

*Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.*

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