Lærerveiledning - Bursdag i Antarktis

Scratch Oppgave

Informasjon til veiledere

Bursdag i Antarktis er en interaktiv animasjon som forteller historien om en liten katt som har gått seg bort på bursdagen sin. Heldigvis treffer han noen hyggelige pingviner han kan feire sammen med.

Dette prosjektet viser fram noen av mulighetene Scratch gir for å lage animasjoner og presentasjoner, som samtidig kan kobles opp mot brukerne og gi rom for interaktivitet.

Forberedelser

Bursdag i Antarktis 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

I Bursdag i Antarktis fokuserer vi på

1. hvordan man bruker **meldinger** for å synkronisere skript mellom forskjellige figurer, og for å få figurer til å reagere på ting brukeren gjør, og
2. bruk av **variabler** som kan ta i mot informasjon fra brukeren.

I tillegg får elevene mer trening i å bruke figurer med **forskjellige drakter**, skifte mellom **forskjellige bakgrunner** underveis i prosjektet, samt mer erfaring med å **flytte figurer rundt på scenen**.

Lisens: CC BY-SA 4.0