



Lærerveiledning - Fyrver

Informasjon til veiledere

Denne interaktive leken viser fyrverkeri som eksploderer og smeller på eksempelet på hvordan man kan kombinere bilder og lyd til en effektiv



Forberedelser

Fyrverkeri bruker bakgrunn og drakter fra Scratchbiblioteket, i tillegg Katalogen **ressurser** er blant annet tilgjengelig på prosjektsiden på (<https://github.com/kodeklubben/oppgaver/tree/master/src/scratch/>), eller **Fyrverkeri_ressurser.zip**, tilgjengelig sammen med disse instruksene. Før timen starter bør du passe på at barna har en kopi av denne katalogen.

Læringsmål

Fyrverkeri er et eksempel på hvordan man kan lage en interaktiv animasjon.

1. hvordan et program kan **reagere på klikk**,
2. bruk av **drakter** for å endre utseende på figurer,
3. hvordan **spille lyder**,
4. hvordan **sende og motta meldinger** for å samkjøre når ting skjedder,
5. enkel bruk av **koordinater**.

Lisens: [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)