

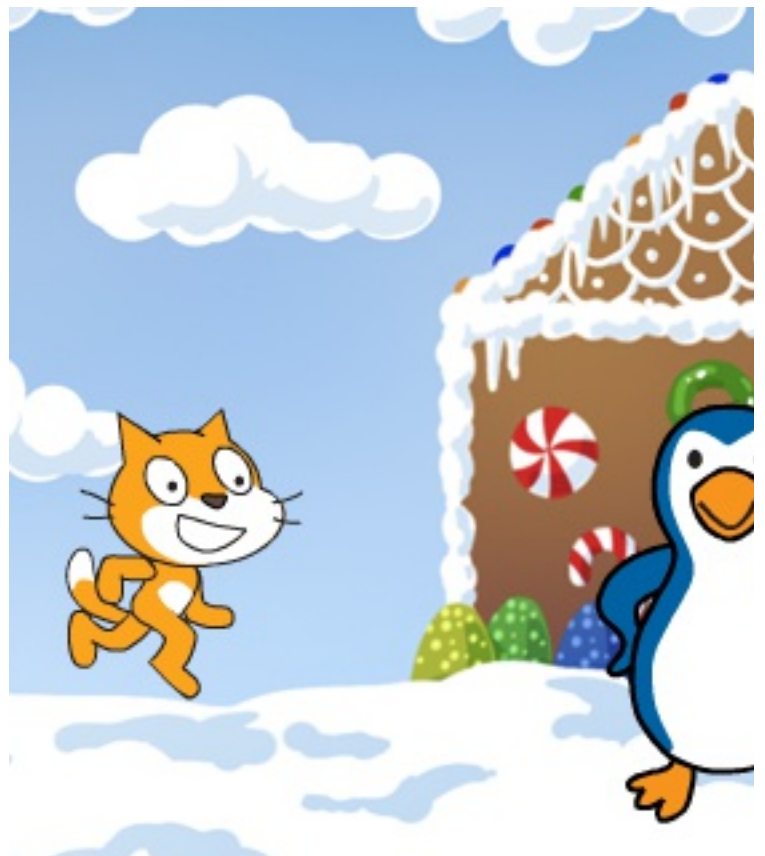


Lærerveiledning - Burs

Informasjon til veiledere

Bursdag i Antarktis er en interaktiv animasjon som forteller historien om Scratch-katten sin. Heldigvis treffer han noen hyggelige pingviner han kan feire samr

Dette prosjektet viser fram noen av mulighetene Scratch gir for å lage kobles opp mot brukerne og gi rom for interaktivitet.



Forberedelser

Bursdag i Antarktis bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-pl

forberedelser.

Her er likevel noen generelle ting som kan være verdt å huske på:

- Scratch er tilgjengelig på nettsiden <http://scratch.mit.edu/>. Velg programmere.
- Alle elevene bør ha sin egen bruker i Scratch-nettverket. Uten er og programmene man lager. For å opprette en ny bruker, klikk **E**
- For å skifte språk til norsk:
 - På de vanlige nettsidene til Scratch finnes en nedtrekksmei
 - Inne i Scratch-editoren kan man trykke på jordkloden øvers

Læringsmål

I Bursdag i Antarktis fokuserer vi på

1. hvordan man bruker **meldinger** for å synkronisere skript mellom 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 dr** underveis i prosjektet, samt mer erfaring med å **flytte figurer rundt**

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