



Lærerveiledning - Tegn

Informasjon til veiledere

I dette prosjektet lager vi et tegneprogram slik at man etterpå kan lag farger, bruke viskelær, lage stempler og mye mer!



Forberedelser

Tegneprogram bruker egne ressurser som er tilgjengelige på nettet. I

kan lastes ned. Eventuelt er katalogen **ressurser** tilgjengelig på pros <https://github.com/kodeklubben/oppgaver/tree/master/src/scratch/>, eller **Tegneprogram_ressurser.zip**, tilgjengelig sammen med disse instruksjonene.

Hjelp barna å laste ned disse i begynnelsen av timen. Eventuelt kan du laste ned katalogen før timen starter.

Læringsmål

Tegneprogram gir en innføring i forskjellige metoder for å tegne på scenen.

1. Bruk **Penn-klosser** for tegne med.
2. Endre pennfargen for å tegne i **forskjellige farger**.
3. Endre pennfargen slik at man kan **viske ut** det som allerede er tegnet.
4. **Stemple figurer** på scenen.

I tillegg viser prosjektet hvordan man

- kontrollerer figurer med musen,
- endrer drakter når brukeren skifter verktøy,
- begrenser hvor man kan tegne.

Verdt å merke seg

Noen brukere har rapportert at de har hatt problemer med å få blyantfiguren til å utviklingsmiljøet (det vil si ikke når programmet kjører i fullskjerm), for eksempel når du ønsker å flytte på blyantfiguren.

To løsninger:

- Test i fullskjermmodus.
- Sett senterpunktet rett utenfor selve blyanten. Da vil ikke Scratch

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