

□ Lærarrettleiing - Teikneprogram



PÅ BOKMÅL



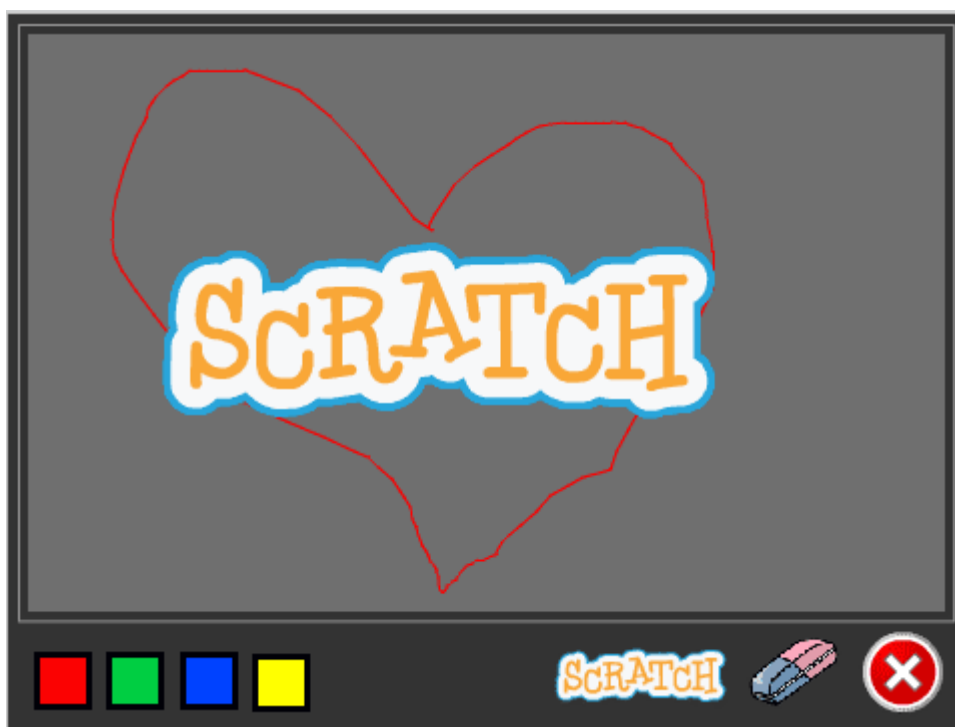
TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit teikneprogram slik at dei etterpå kan lage sin eigen kunst.



Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Teikning, koordinatsystem, brukarinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbeltime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 4. trinn:** bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan lage og bruke enkle funksjonar for bildehandsaming.
- ☐ Elevane kan bruke kode til å lese av posisjonen til musepeikaren i eit koordinatsystem, og bruke denne informasjonen vidare.
- ☐ Elevane kan bruke eit koordinatsystem til å avgrense arbeidsområdet på skjermen.
- ☐ Elevane kan bruke kode til å endre funksjonar og verktøy etter brukarinteraksjon.

Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Eleven syner middels måloppnåing ved å fullføre oppgåva.
- ☐ Eleven syner høg måloppnåing ved å vidareutvikle eigen kode basert på oppgåva, til dømes ved å gjere ein eller fleire av variasjonane under.

Føresetnader og utstyr

- ☐ **Føresetnader:** Elevane må ha god kunnskap i Scratch. Dei bør ha gjort fleire prosjekt på introduksjons- og nybyrjarnivå før dei startar med denne oppgåva.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/. Elevane kan gjerne jobbe to og to saman. Merk at Teikneprogram brukar ressursar som ikkje er tilgjengelege i Scratch-biblioteket, men som blir lasta ned utanom. Det er beskrive i oppgåva. Eventuelt finn du ressursane i katalogen `ressurser` på [GitHub](https://github.com) eller i ei zip-fil kalla `Materials` eller `Tegneprogram_bildefiler.zip` tilgjengeleg saman med desse instruksane. Elevane kan med fordel ha lasta ned zip-fila på førehand, elles bør du setje av tid til det i starten av timen.

Framgangsmåte

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. [Klikk her for å sjå oppgåveteksten.](#)

Steg 1: Dra og teikn!

Nokre brukarar har hatt problem med å få blyanten til å teikne. Det ser ut til å skje inne i Scratch-utviklingsmiljøet (altså ikkje når programmet køyrer i fullskjerm), fordi Scratch merkar at du klikkar på blyanten og trur at du vil flytte på blyantfiguren. Problemet har to løysingar:

- ☐ Prøv å bruke fullskjermmodus.
- ☐ Flytt senterpunktet rett *utanfor* sjølve blyanten. Då trur ikkje Scratch at du vil flytte på blyanten.

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage ein blyant som endrar farge av seg sjølv.
- ☐ Elevane kan lage tastatursnarvegar for å endre farge utan å måtte klikke.
- ☐ Elevane kan lage eit verktøy som endrar storleiken på blyantstreken.

Eksterne ressursar

- ☐ Førrebls ingen eksterne ressursar...

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#)