

Dette kurset er utviklet av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).

Informasjon til Veiledere

I dette prosjektet ser vi på forskjellige måter vi kan animere figurer på. Temaet er holdt rundt jul og vinter, slik at oppgaven passer bra i tiden før jul. Kodingen er ganske enkel, slik at dette er en fin oppgave å introdusere Scratch med, eventuelt for barn som ikke har så mye erfaring med Scratch.



Forberedelser

Julekort bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-plattformen 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

De viktigste læringsmålene i Julekort er

1. forskjellige teknikker for å animere figurer,
2. hvordan man kan la figurer komme til liv når de klikkes på, og
3. enkel bruk av løkker for å gjøre ting flere ganger.

Dette kurset er utviklet av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).