# Lærarrettleiing - Halloweenimasjon

*Skrevet av: Stein Olav Romslo*

*Kurs: Scratch*
*Tema: Blokkbasert, Animasjon*
*Fag: Programmering, Engelsk, Kunst og håndverk*
*Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse*

# Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lære ulike måtar å lage animasjonar på, og korleis dei kan setje saman animasjonane til ein lang, samanhengande animasjon.

## Oppgåva passar til:

**Fag**: Engelsk, engelsk fordjupning, kunst og handverk, programmering.

**Anbefalte trinn**: 3.-10. trinn.

**Tema**: Halloween, animasjon.

**Tidsbruk**: Dobbelttime eller meir.

## Kompetansemål

- [ ] **Engelsk, 2. trinn**: ta del i og oppleve barnekultur frå engelskspråklege land gjennom å bruke ord, bilete, musikk og rørsle
- [ ] **Engelsk fordjupning, 10. trinn**: produsere skriftleg og presentere munnleg sjølvvalte fordjupingsarbeid
- [ ] **Kunst og handverk, 4. trinn**: bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram

- [ ] **Kunst og handverk, 7. trinn**: bruke fargekontrastar, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilete både med og utan digitale verktøy
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: overføre løysingar til nye problem ved å generalisere og tilpasse eksisterande programkode og algoritmar.

## Forslag til læringsmål

- [ ] Elevane kan forklare kva Halloween er og korleis Halloween fungerer i andre land.
- [ ] Elevane kan bruke ulike teknikkar for å animere figurar.
- [ ] Elevane kan bruke fargekontrastar, forminsking og sentralperspektiv i animasjonane sine.

## Forslag til vurderingskriterium

- [ ] Eleven syner middels måloppnåing ved å lage animasjonane i oppgåva.
- [ ] Eleven syner høg måloppnåing ved å lage eigne figurar og animasjonar.

## Føresetnader og utstyr

- [ ] **Føresetnader**: Ingen, fin introduksjon til Scratch.

- [ ] **Utstyr**: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (https://scratch.mit.edu/). Elevane kan gjerne jobbe to og to saman.

# Framgangsmåte

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. (../halloweenimasjon/halloweenimasjon_nn.html)

*Me har diverre ikkje nokre tips, erfaringar eller utfordringar knytta til denne oppgåva endå.*

# Variasjonar

- [ ] Heile oppgåva kan gjerast på engelsk ved å skifte språk:
  - [ ] På dei vanlege nettsidene til Scratch er det ein nedtrekksmeny for å velje språk heilt nedst på skjermen.
  - [ ] Inne i Scratch-editoren kan ein trykkje på jordkloden øvst til venstre for å endre språket som brukast.

# Eksterne ressursar

- [ ] Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)