Lærerveiledning - Julekort

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Animasjon

Fag: Engelsk, Kunst og håndverk, Musikk Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære forskjellige måter de kan animere figurer på. Temaet er holdt rundt jul og vinter, slik at oppgaven passer bra i tiden før jul.

Oppgaven passer til:

Fag: Engelsk, Kunst og håndtverk, Musikk

Trinn: 2.-10. trinn

Tema: Juletradisjoner, Julemusikk

Tidsbruk: Dobbelttime



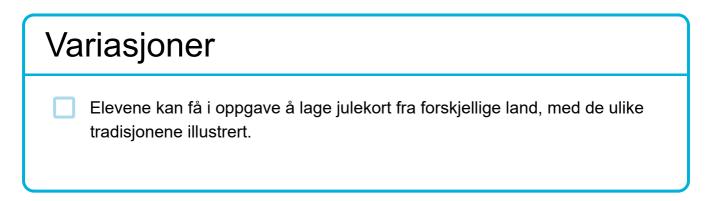
Kompetansemål
Engelsk, 2. årstrinn: ta del i og oppleve barnekultur fra engelskspråklige land gjennom å bruke ord, bilder, musikk og bevegelse
Kunst og håndtverk, 4. årstrinn: bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram
Musikk, 7. årstrinn: komponere og gjøre lydopptak ved hjelp av digitale verktøy
Forslag til læringsmål
Elevene kan samtale om ulike juletradisjoner fra engelskspråklige land
Elevene kan lage figurer og bruke de i en animasjon
Elevene kan spille inn lyd og legge til i animasjonen.
Forslag til vurderingskriterier
Eleven kan lage figurer og animasjoner slik oppgaven viser.
Eleven middels høy måloppnåelse ved å lage egne figurer og animasjoner.
Eleven viser høy måloppnåelse ved å legge til lyd og meldingskomponenter.

Forutsetninger og utstyr Forutsetninger: Ingen. Utstyr: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (http://scratch.mit.edu/). Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til hvert av stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../julekort/julekort.html)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.



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