Lærerveiledning - Bursdag i Antarktis

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Om oppgaven

Bursdag i Antarktis er en interaktiv animasjon som forteller historien om en liten katt som har gått seg bort på bursdagen sin. Heldigvis treffer han noen hyggelige pingviner han kan feire sammen med.

Dette prosjektet viser fram noen av mulighetene Scratch gir for å lage animasjoner og presentasjoner, som samtidig kan kobles opp mot brukerne og gi rom for interaktivitet.





Fag: Matematikk, norsk.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn

Tema: Koordinatsystem, sammensatt tekst.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål		
Matematikk, 4. trinn: lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy		
Matematikk, 7. trinn: beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem		
Norsk, 4. trinn: lage tekster som kombinerer ord, lyd og bilde, med og uten digitale verktøy		
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon		

Forslag til læringsmål Elevene kan plassere figurer på bestemte posisjoner i et koordinatsystem. Elevene kan få figurer til å bevege seg i et koordinatsystem. Elevene kan lage en sammensatt tekst for å fortelle en historie. Elevene kan få figurer til å interagere på skjermen. Elevene kan bruke variabler for å ta imot informasjon fra brukeren.

Forslag til vurderingskriterier
Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor.

Forutsetninger og utstyr

Forutsetninger: Elevene bør være komfortable med Scratch

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

Klikk her for å se oppgaveteksten. (../bursdag_i_antarktis/bursdag_i_antarktis.html) Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

Elevene kan fortsette historien utover det som er beskrevet i opp	gaven.
---	--------

- Elevene kan bruke flere bakgrunner og flere figurer.
- Elevene kan flytte historien til et annet miljø. Hva med ørkenen?

Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

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