

Lærerveiledning - Astrokatt

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage en liten animasjon av en katt i verdensrommet, som kan styres med piltastene.



Oppgaven passer til:

Fag: Naturfag, Kunst og håndtverk

Trinn: 2.-7. trinn

Tema: Rommet, jorden, gravitasjon, perspektiv

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

Naturfag, 2. trinn: beskrive og illustrere hvordan jorda, månen og sola beveger seg i forhold til hverandre, og fortelle om årstider, døgn og månefaser
Naturfag, 7. trinn: bruke animasjoner og andre modeller til å beskrive planetenes og månens bevegelser, og forklare hvordan årstider og månefaser oppstår
Kunst og håndtverk, 7. trinn: bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy

Forslag til læringsmål Elevene kan forklare hvorfor Astrokatt reiser rundt jorden, og hvorfor den stanser hvis den kommer for nærme. Elevene kan forklare hvorfor Astrokatt blir mindre og mindre jo nærmere jorden den kommer, og større og større jo lengre unna. Forslag til vurderingskriterier Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven. Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven. Forutsetninger og utstyr **Forutsetninger**: Ingen, fin introduksjon til 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

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

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

Variasjoner

Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.