

● Julekort

Skrevet av: *Espen Clausen*

Kurs: *Scratch*

Tema: *Blokkbasert, Animasjon*

Fag: *Musikk, Engelsk, Kunst og håndverk*

Klassetrinn: *1.-4. klasse, 5.-7. klasse*

Introduksjon

Vi skal lage et julekort i Scratch. Det skal ha noen enkle funksjoner og animasjoner. Når det er ferdig vil det se omtrent slik ut.



Steg 1: Endre bakgrunn og finne figurer

✓ Sjekkliste

- ☐ Start et nytt prosjekt. Når du står på startsiden til Scratch, trykk på navnet ditt øverst i høyre hjørne. Trykk så "Mine ting" og til slutt "Nytt prosjekt". Du vil se en katt som venter på å bli programmert!
- ☐ Trykk på  nede til høyre for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil. Trykk så Scene , Bakgrunner , velg den tomme bakgrunnen til venstre, og slett den ved å høyreklikke på den og velg Slett .
- ☐ Slett kattefiguren Sprite1 ved å høyreklikke på ham og slette.
- ☐ Velg nye figurer fra biblioteket med dette ikonet nede til høyre: 
Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.

Steg 2: Legge til kode

Nå skal vi få figurene til å gjøre ting når de blir klikket på.

Sjekkliste

- ☐ Velg isbjørnen og fanen Skript og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikket på skal den si God jul! . Deretter skal den skifte utseende hvert sekund, 10 ganger.



Test prosjektet ditt

Klikk på isbjørnen og se om koden din virker.

- ☐ Sier isbjørnen God jul! ?
- ☐ Forandrer isbjørnen stilling?

Sjekkliste

- ☐ Velg snømannen og fanen Skript og lag denne koden. Snømannen skal spørre etter navnet ditt. Den setter svaret inn i en ny setning. Deretter skal den skifte farge.



Test prosjektet ditt

Klikk på snømannen og se om koden din virker.

- ☐ Spør snømannen om navnet ditt?

☐ Svarer snømannen med navnet ditt når du har skrevet det inn?

☐ Forandrer snømannen farge?

✓ Sjekkliste

☐ Velg juletreet og fanen Skript og lag denne koden. Nå skal juletreet skifte farge og utseende.



🚩 Test prosjektet ditt

Trykk på det grønne flagget og se om alt virker.

☐ Endrer treet farge?

☐ Danser treet fra side til side?

Steg 3: Har du ledig tid, sier du?

Da har du jobbet godt! Om du fortsatt har ledig tid kan du:

Sjekkliste

- ☐ Legge til din egen velkomsthilsen, for eksempel "God jul" eller du kan synge din egen julesang.

Klikk på **Scene** , og velg fanen **Lyder** . Flytt musepekeren over **Velg en lyd** -ikonet helt nede til venstre, og klikk **Spill inn lyd** .



Ta opp din egen lyd, og gi den et navn, for eksempel **julehilsen** . Gå deretter inn på **Skript** , og legg inn følgende kode:



- ☐ Kanskje finne på noen andre morsomme animasjoner? Snømannen kan danse eller turne litt? Kan vi ha snakkende eller hoppende gale julepresanger? Du bestemmer!

Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt et navn. Klikk **Fi11** -menyen øverst til venstre, og klikk **Lagre** nå under den.

Deretter kan du publisere julekortet ditt ved å velge **Legg ut**.



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