

# ● Lærarrettleiing - Astrokatt

Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Naturfag, Kunst og håndverk, Matematikk

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

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ein liten animasjon av ein katt i verdsrommet som kan styrast med piltastane.

## ✓ Oppgåva passar til:

**Fag:** Naturfag, kunst og handverk.

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

**Tema:** Rommet, jorda, gravitasjon, perspektiv.

**Tidsbruk:** Dobbelttime eller meir.

## Kompetansemål

- ☐ **Naturfag, 7. trinn:** beskrive og visualisere korleis døgn, månefasar og årstider oppstår, og samtale om korleis dette påverkar livet på jorda
- ☐ **Naturfag, 7. trinn:** utforske, lage og programmere teknologiske system som består av delar som verkar saman
- ☐ **Kunst og handtverk, 7. trinn:** teikne form, flate og rom ved hjelp av verkemiddel som kontrastar, skugge, proporsjonar og perspektiv
- ☐ **Kunst og handtverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk

- ☐ **Matematikk, 3. trinn:** lage og følge reglar og trinnvise instruksjonar i leik og spel knytte til koordinatsystemet

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan forklare kvifor Astrokatt reiser rundt jorda, og kvifor den stoppar viss den kjem for nåæe.
- ☐ Elevane kan forklare kvifor Astrokatt blir mindre og mindre di nærare jorda den kjem, og større og større di lengre unna.

## Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Eleven syner middels måloppnåing ved å fullføre oppgåva.
- ☐ Eleven syner høg måloppnåing ved å vidareutvikle eigen kode basert på oppgåva, til dømes ved å gjere ein eller fleire av variasjonane under.

## 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/) (<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. ([../astrokatt/astrokatt\\_nn.html](#))

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

## Variasjonar

*Me har diverre ikkje nokre variasjonar knytta til denne oppgåva endå.*

## Eksterne ressursar

☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

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