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.

Oppgaven passer til:

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 oppgaven.
- [ ] 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)