

▲ Lærerveiledning - Flagg

Skrevet av: Geir Arne Hjelle, Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Animasjon

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

Flagg viser hvordan man kan bruke kloner til å animere et flagg. I animasjonen bruker *sinus* og *cosinus* for enkle sirkelbevegelser. Disse funksjonene blir raskt introdusert og elevene får muligheten til å eksperimentere litt med dem. Flagg ble opprinnelig skrevet av Sverre Oskar Konestabo som et bidrag til programmeringskonkurransen som ble avholdt for barn som deltok på Kodeklubben Blindern våren 2016.



✓ Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndverk, matematikk, programmering

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Løkker, sirkler, forminskning, koordinatsystem.

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer.

Kompetansemål

- ☐ **Kunst og håndverk, 2. trinn:** eksperimentere med form, farge, rytme og kontrast
- ☐ **Kunst og håndverk, 4. trinn:** tolke former og symboler fra ulike kulturer og bruke disse i visuelle uttrykk
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
- ☐ **Kunst og håndverk, 10. trinn:** visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** utforske, beskrive og sammenligne egenskaper ved to- og tredimensjonale figurer ved å bruke vinkler, kanter og hjørner
- ☐ **Matematikk, 6. trinn:** bruke variabler, løkker, vilkår og funksjoner i programmering til å utforske geometriske figurer og mønster
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan tegne sirkler med bestemte farger i bildebehandlingsprogram.
- ☐ Elevene kan bruke forminskning og forstørrelse av sirkler for å gi illusjon av bevegelse.

- ☐ Elevene kan sette sammen flere sirkler til å utgjøre et helt bilde.
- ☐ Elevene kan plassere figurer i bestemte posisjoner i et koordinatsystem.
- ☐ Elevene kan bruke kode til å klonere figurer, og til å få dem til å endres i fellesskap.

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 må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på introduksjons- og nybegynnernivå før de starter med denne oppgaven. I prosjektet brukes *sinus* og *cosinus*, som vanligvis ikke introduseres for elevene før mot slutten av videregående. Det kan være lurt å prate litt om disse funksjonene med elevene.
- ☐ **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. (../flagg/flagg.html)

Steg 1: Gå i sirkel

- ☐ Det er mange måter å lage sirkelbevegelser i Scratch, men flere av disse har begrensninger. Derfor bruker vi *sinus* og *cosinus*. Som nevnt over blir ikke disse introdusert for elevene på nivået du sannsynligvis underviser, derfor introduseres funksjonene på en enkel måte: som forholdet mellom sider i en trekant. Fokus holdes stort sett på at effekten av å bruke disse funksjonene er at figurene våre kan gå i sirkel.

Steg 2: Flytt sirkelen

- ☐ Det er viktig at variablene, spesielt **sentrumX** og **sentrumY**, gjelder kun for *denne figuren*. Hvis variablene er felles for alle figurer vil ikke klonene kunne ha forskjellige sentrum de roterer rundt. I stedet vil klonene være mer eller mindre stablet over hverandre.

Steg 5: Det norske flagget

- ☐ Det norske flagget har en bestemt rød- og blåfarge. I RGB-systemet er det nærmeste vi kommer #ED2939 og #002664.
- ☐ Dimensjonene på flagget er litt feil. I følge flaggloven (<https://lovdata.no/dokument/NL/lov/1898-12-10-1>) skal forholdet mellom flaggets bredde og lengde være 16 til 22, mens i oppgaven tegnes flagget 14 til 19. Dette er på grunn av en begrensning i Scratch hvor det kun er mulig å lage 300 kloner av en figur, mens 16 ganger 22 ville krevd 352 kloner.

Variasjoner

- ☐ Elevene kan prøve å endre på tallene underveis, og se hvordan dette påvirker animasjonen. Spesielt tallene i de forskjellige



-klossene kan ha en stor effekt.

- ☐ Elevene kan tegne sine egne flagg. Slik sirklene legges ut starter man nederst i venstre hjørne og går oppover og etterhvert mot høyre når man bruker den lange teksten (rrrrrhbbhrrrrrrrrrrhbbhrrrrr...) for å beskrive fargene i flagget.

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...