Lærarrettleiing - Bursdag i Antarktis

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Om oppgåva

Bursdag i Antarktis er ein interaktiv animasjon som fortel historia om ein liten katt som har gått seg bort på bursdagen sin. Heldigvis treff han nokre hyggjelege pingvinar han kan feire saman med.

Dette prosjektet viser fram nokre av moglegheitene Scratch gir for å lage animasjonar og presentasjonar, som samstundes kan koplast opp mot brukarane og gi rom for interaktivitet.

Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, norsk, programmering

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Koordinatsystem, samansett tekst.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

- [ ] **Matematikk, 4. trinn**: lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- [ ] **Matematikk, 7. trinn**: beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit koordinatsystem
- [ ] **Norsk, 4. trinn**: lage tekstar som kombinerer ord, lyd og bilete, med og utan digitale verktåy
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevane kan plassere figurar på bestemte posisjonar i eit koordinatsystem.
- [ ] Elevane kan få figurar til å bevege seg i eit koordinatssystem.
- [ ] Elevane kan lage ein samansett tekst for å fortelje ei historie.
- [ ] Elevane kan få figurar til å interagere på skjermen.
- [ ] Elevane kan bruke variablar for å ta imot informasjon frå brukaren.

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**: Elevane bør vere komfortable med 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/). 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.](../bursdag i antarktis/bursdag i antarktis_nn.html)

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

Variasjonar

- [ ] Elevane kan fortsetje historia utover det som er beskrive i oppgåva.
- [ ] Elevane kan bruke fleire bakgrunnar og fleire figurar.
- [ ] Elevane kan flytte historia til eit anna miljø. Kva med ørkenen?

Eksterne ressursar

- [ ] Førebels ingen eksterne ressursar...

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