

# ■ Lærerveiledning - Bursdag i Antarktis

Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

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, engelsk, kunst og håndverk.

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

**Tema:** Koordinatsystem, sammensatt tekst.

**Tidbruk:** Dobbeltime eller mer

## Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 3. trinn:** eksperimentere med og forklare plasseringer i koordinatsystemet
- ☐ **Matematikk, 6. trinn:** bruke variabler, løkker, vilkår og funksjoner i programmering til å utforske geometriske figurer og mønster
- ☐ **Norsk, 2. trinn:** lage tekster som kombinerer skrift med bilder
- ☐ **Engelsk fordypning, 10. trinn:** skape digitale produkter som kombinerer ulike medietyper
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk

## 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

## 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/) (<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>)