



## Lærerveiledning - Flagg

Skrevet av: Geir Arne Hjelle og Stein Olav Romslo

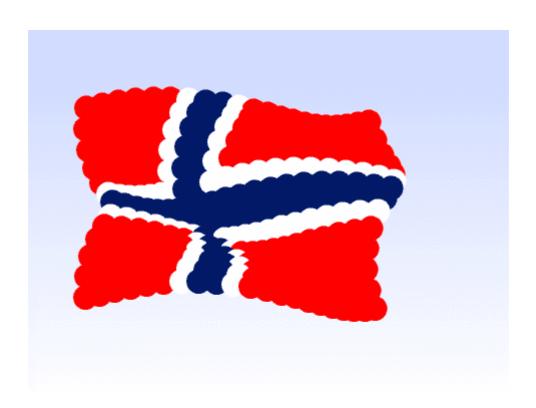
Kurs: Scratch

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 håndtverk, matematikk, programmering

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

**Tema**: Løkker, sirkler, forminskning, koordinatsystem.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål
Kunst og håndtverk, 2. trinn: bygge med enkle geometriske grunnformer
Kunst og håndtverk, 4. trinn: bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram
Kunst og håndtverk, 7. trinn: eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer
Kunst og håndtverk, 7. trinn: bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy
Matematikk, 4. trinn: lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

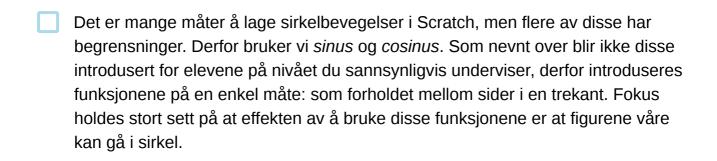
Forslag til læringsmål
Elevene kan tegne sirkler med bestemte farger i bildebehandlingsprogram.
Elevene kan bruke forminsking og forstørring av sirkler for å gi illusjon av bevegelse.
Elevene kan sette sammen flere sirkler til å utgjøre et helt bilde.

	Elevene kan plassere figurer i bestemte posisjoner i et koordinatsystem.
	Elevene kan bruke kode til å klone figurer, og til å få dem til å endres i fellesskap.
Fo	rslag 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.
Fo	rutsetninger og utstyr
Fo	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.

## Fremgangsmåte

Klikk her for å se oppgaveteksten. (../flagg/flagg.html)

# Steg 1: 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.

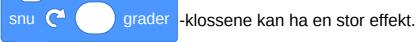
### Steg 5: Det norske flagget

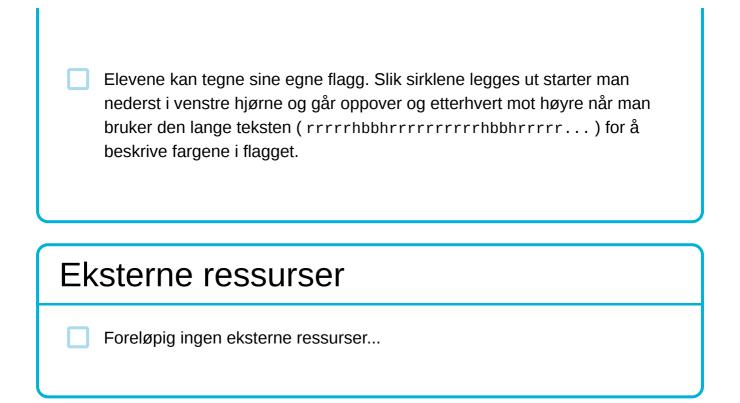
Det norske flagget har en bestemt rød- og blåfarge. I RGB-systemet er det nærmeste vi kommer #ED2939 og #002664.

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





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