

Lærarrettleiing - Halloweenimasjon

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Animasjon

Fag: Programmering, Engelsk, Kunst og håndverk

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lære ulike måtar å lage animasjonar på, og korleis dei kan setje saman animasjonane til ein lang, samanhengande animasjon.

Oppgåva passar til:

Fag: Engelsk, engelsk fordjupning, kunst og handverk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Halloween, animasjon.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Engelsk, 2. trinn:** ta del i og oppleve barnekultur frå engelskspråklege land gjennom å bruke ord, bilete, musikk og rørsle
- ☐ **Engelsk fordjupning, 10. trinn:** produsere skriftleg og presentere munnleg sjølvvalte fordjupingsarbeid
- ☐ **Kunst og handverk, 4. trinn:** bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram

- ☐ **Kunst og handverk, 7. trinn:** bruke fargekontrastar, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilete både med og utan digitale verktøy
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** overføre løysingar til nye problem ved å generalisere og tilpasse eksisterande programkode og algoritmar.

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan forklare kva Halloween er og korleis Halloween fungerer i andre land.
- ☐ Elevane kan bruke ulike teknikkar for å animere figurar.
- ☐ Elevane kan bruke fargekontrastar, forminsking og sentralperspektiv i animasjonane sine.

Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Eleven syner middels måloppnåing ved å lage animasjonane i oppgåva.
- ☐ Eleven syner høg måloppnåing ved å lage eigne figurar og animasjonar.

Føresetnader og utstyr

