

Adventskalendern 2018

Adventskalendern 2018 riktar sig till elever och lärare i åk 3-8 i den grundläggande utbildningen, grupper som inte har programmerat med Scratch och de som vill bekanta sig med den nya uppdateringen Scratch 3.0. Kalendern innehåller 14 olika utmaningar, en för varje skoldag i december månad. Kalendern är gjord för att fungera på olika lärplattor, Chromebooks och PC.



Kalendern innehåller:

- Steg-för-steg instruktioner på aktivitetskort, korten kan printas och vikas eller användas via skärm/videokanon
- Tutorials:
 - Introduktion för Scratch 3.0: <https://youtu.be/iURDNkUMbN0>
 - Sprajt,: <https://youtu.be/IRFbNXNSSHo>
 - Bakgrund: <https://youtu.be/rOMYAbhlqlg>
 - Extensioner: <https://youtu.be/tl55aOHgJYI>
 - Ljudredigering : <https://youtu.be/Uc0zNGzEw74>
 - Billeditering: <https://youtu.be/b5qOO-BLz8M>
- Egna elevprojekt med instruktioner
 - Eleven programmerar en egen animation
 - Eleven programmerar och designar ett eget spel
 - Eleven programmerar en frågesport

Förberedelser:

- Tekniska förberedelser
 - nätverk i klassrummet, kalendern är nätbaserad
 - elevenheter med nätverk (lärplattor, datorer, ej telefoner)
 - besök hemsidan där kalendern finns www.skolresurs.fi
 - besök hemsidan där Scratch 3.0 där programmering sker <https://beta.scratch.mit.edu/>
- Pedagogiska förberedelser
 - dela in eleverna i programmeringspar
 - kolla upp vad som står i läroplanen om programmering: [innehåll](#) och [mål](#)
 - be eleverna dokumentera sina utmaningar, dela gärna under #skolresurs och delta i tävlingen.
 - bedöms elevernas arbete, tålmodighet, samarbete eller elevens egna projekt?



Tävling

Dela gärna stämningar, bilder och videor från klassrummen när ni programmerar under hashtaggen #skolresurs i december månad. Vi kommer att lotta ut en experimentdag vid Åbo Akademi bland alla klasser som deltar. Experimentdagen inkluderar aktiverande program, lunch och busstransport.

Dag för dag genomgång av kalenderns innehåll

(skall inte visas för eleverna)

Om det uppstår problem ta kontakt med Mia Skog via mia.skog@raseborg.fi

Datum	Rubrik	Tidsåtgång	Mål
3.12	Ändra färg	5 min	Genomgång av block, händelser
4.12	Säg något	5 min	Genomgång av block, händelser
5.12	Glida omkring Rörelse till rytm	8 min	Genomgång av block, händelser
7.12	Följ musen	5 min	Genomgång av block, händelser
10.12	Snurra och ändra storlek	5 min	Genomgång av block, händelser
11.12	Ändra bakgrund	5 min	Genomgång av block, händelser
12.12	Animation	5 min	Genomgång av block, händelser
13.12	Rita, Mandala	5 min	Scratch i matematik- undervisningen
14.12	Föra en konversation	5 min	Scratch i språkundervisning
17.12	Animera ditt namn	10-30 min	Första egna Scratch projektet
18.12	Räkna poäng	10 min	Grunderna i spelprogrammering
19.12	Fånga stjärnor	10-30 min	Enkla spel som eleverna själva designar
20.12	Pong spel	10-30 min	Enkla spel som eleverna själva designar
21.12	Frågesport	10-30 min	Programmera en egen frågesport, kan användas i alla ämnen