

# Animera egen fabel

Rekommenderad årskurs: 2 - 4

Tidsåtgång: 1 - 3 lektioner

Ämnen: Modersmål, bildkonst

## Utrustning

Lärplatta med appen ScratchJr och egna texter.

## Introduktion

Som del av ett större fabelprojekt i åk 3 skriver eleverna egna fabler. När eleverna har skrivit sina fabler och bearbetat texten, antingen på lärplatta eller dator är det dags att försöka göra en liten animation som passar till texten i programmet ScratchJr.

## Lärandemål

- *Ämnet:* modersmål - taltexter till sin animation
- Bildkonst: rita egen bakgrund och egna figurer i programmet ScratchJr
- *Programmering:* *Lära sig använda lämpliga kommandon i programmet ScratchJr och med hjälp av dessa programmera figurer och bakgrund så att de "rör" sig.*

## Innan ni börjar

Alla elever har en egen text klar.

## Aktiviteten

- Rita en bakgrund om det inte finns lämplig bakgrund i programmet.
- Rita egna figurer så att de passar till texten.
- Ge lämpliga kommandon för varje figur
- Skriva bild- och taltexter till animationen.