



# Lærerveiledning - JS: Grunnleggende JavaScript



## Om oppgaven

I denne oppgaven skal du lære helt enkle og grunnleggende elementer av **JavaScript**. Du vil lære om **variabler**, **if-setninger**, **funksjoner** og **løkker**.

### ✓ Oppgaven passer til:

**Fag:** Matematikk, programmering, teknologi i praksis, informasjonsteknologi 2

**Anbefalte trinn:** 7. trinn - VG2

**Tema:** JavaScript, løkker, if-setninger, funksjoner, variabler

**Tidsbruk:** Dobbelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 4.trinn:** bruke matematiske symboler og uttryksmåter for å uttrykke matematiske sammenhenger i oppgaveløsning
- ☐ **Programmering, valgfag:** dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode
- ☐ **Programmering, valgfag:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- ☐ **Teknologi i praksis, valgfag:** undersøke teknologiske produkt og dei vala som er gjorde med omsyn til bruk, tekniske løysingar, funksjonalitet og design
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG2:** programmere med valg og gjentakelser
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG2:** definere variabler og velge hensiktsmessige datatyper
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG2:** tilordne uttrykk til variabler
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG2:** lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke JavaScript til å gjøre enkle regneoperasjoner
- ☐ Elevene kan kommentere JavaScript-koden
- ☐ Elevene kan lage og endre variabler i JavaScript

- ☐ Elevene kan skrive til konsoll
- ☐ Elevene kan lage enkle sjekker ved hjelp av if-setninger
- ☐ Elevene kan lage enkle funksjoner i JavaScript som returnere en verdi
- ☐ Elevene kan bruke løkken til å skrive ut tall og innhold i lister
- ☐ Elevene kan lage et enkelt kron/mynt-spill ved hjelp av variabler og løkker

## Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Ingen forutsetninger, men kan være greit å kunne litt HTML og CSS selvom dette ikke brukes i oppgaven.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med internett og tekstbehandlingverktøy ([JSbin.com](https://jsbin.com) er anbefalt)

## Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. [Klikk her for å se oppgaveteksten.](#)

## Generelt

- ☐ Viktig å skrive riktig syntax, elevene må være obs på dette under hele oppgaven.
- ☐ Mye tekst i oppgaven, men dette skyldes at alt blir forklart nøye.

## Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage et enkelt stein-saks-papir-spill ved hjelp av løkker, if-setninger og variabler.
- ☐ Elevene kan bruke en dobbel for-løkke til å skrive ut den lille gangetabellen