

</> Lærerveiledning - JS: Hei JavaScript!



Om oppgaven

I denne oppgaven blir du introdusert for programmeringsspråket JavaScript. Du skal gjøre den klassiske oppgaven *Hei verden*, med en katt.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, Informasjonsteknologi 2

Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: JavaScript, web, html, funksjoner, variabler

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** definere variabler og velge hensiktsmessige datatyper
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** tilordne uttrykk til variabler
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere

Forslag til læringsmål

- ☐ Eleven kan lage enkle funksjoner i JavaScript.
- ☐ Eleven kan skrive ut til konsoll i en nettleser.
- ☐ Eleven kan beskrive å bruke variabler og parametre.
- ☐ Eleven kan bruke HTML sammen med JavaScript.

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:** Elevene burde ha en grunnleggende forståelse av HTML.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med tilgang internett. Elevene kan fint jobbe to og to.

Fremgangsmåte

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

Steg 1: Bruke JS Bin

- ☐ Her kan det være at elevene ikke skriver inn riktig URL/Link.
- ☐ Elevene kan fort skrive feil eller glemme et tegn når de skal skrive til konsoll.

Steg 2: Lage en funksjon

- ☐ Det kan være vanskelig å finne tegn som `[]`, `{ }` og `;`.

Steg 3: Hei navn!

- ☐ Legg merke til at det er et mellomrom mellom *Hei* og *navn*. Dette kan elevene enkelt overse.

Steg 4: Katten sier hei

- ☐ Viktig at elevene kopiere hele skriptet slik det står. Hvis ikke kan det mangle et tegn som gjør at funksjonen *hei* ikke klarer å kjøre.

Steg 5: Dele prosjektet

- ☐ Når elevene deler prosjektet er det viktig at elevene som skal åpne prosjektet må sende riktig nettadresse. Nettadressen har gjerne tall, små og store bokstaver.

Steg 5: Lagre prosjektet på datamaskinen din

- ☐ Elevene må huske hvor de har lagret filen, slik at de klarer å finne den igjen.

Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage egne funksjoner som skriver til konsollen.
- ☐ Elevene kan lage andre dyr enn katt.

