

○ Lærerveiledning - Bildepresentasjon

[TIL OPPGAVE](#)[LAST NED PDF](#)

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et enkelt presentasjonsverktøy, som gjør at de kan bytte mellom ulike bilder ved hjelp av et museklikk.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering.

Anbefalte trinn: 8. trinn til VG3.

Tema: Variabler, brukerinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbeltime.

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke et tekstbasert programmeringsspråk.
- ☐ Elevene kan bruke variabler for å endre bilde i en bestemt rekkefølge.
- ☐ Elevene kan lage et enkelt presentasjonsverktøy.

Forslag til vurderingskriterier

Det er mange ulike måter en kan vurdere et programmeringsprosjekt, og her må en selv vurdere hva som er den beste måten ut ifra hvilket fag man jobber i, hvilken aldergruppe og hvilket nivå elevene er på,

hva man ønsker å teste og hvor mye tid man har til rådighet til å jobbe med prosjektet. I vårt lærerdokument har vi blant annet beskrevet ulike måter dette kan gjøres på, i tillegg til en del andre nyttige tips til hvordan man underviser i programmering.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Elevene bør kjenne til Processing.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med [Processing](#) installert. Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

[Klikk her for å se oppgaveteksten.](#)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.

Eksterne ressurser

- ☐ Ingen eksterne ressurser...

Lisens: CC BY-SA 4.0