◆ Lærerveiledning - Lag din egen app

Skrevet av: Tjerand Silde

Kurs: Appinventor
Tema: App, Blokkbasert, Spill
Fag: Programmering, Teknologi
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Informasjon til veiledere

I dette prosjektet skal barna designe og lage en app helt fra grunnen av. De må tenke på de ulike delene av spillet og planlegge hvordan ideene skal realiseres før de lager det i App Inventor. Erfaringer fra tidligere prosjekter vil være til god hjelp. Oppmuntre barna til å bruke idèer fra spill og programmer de har laget tidligere i kurset eller i andre kurs.

Forberedelser

I første del av prosjektet skal barna designe sine egne ressurser, inkludert figurer, bakgrunner og lyder og annen funksjonalitet. Til dette kan det være lurt å ha papir og noe å skrive med. Ha gjerne klart ekstra papir slik at de kan prøve ut mange forskjellige idèer.

Du må tenke over hvor lang tid barna skal bruke på dette prosjektet. Design og planlegging kan ta en hel sesjon eller to. Planlegg dette før dere starter og informer barna hvor lang tid de har til rådighet.

Læringsmål

I dette prosjektet vil vi fokusere på **kreativiteten** til barna, og samtidig gi dem en mulighet til å **bruke de erfaringene** de har bygd opp gjennom dette kurset. Legg minst mulig føringer på prosjektene barna starter, men jobb sammen med dem og hjelp dem til å finne et prosjekt som er gjennomførbart i den tilmålte tiden.

Underveis får barna spesielt trening i

- **design** av egne figurer, bakgrunner og lyder,
- **planlegging** av et større prosjekt, og å bryte det ned i **mindre delprosjekter**,
- **testing** og **feilretting** av egen kode.

Lisens: cc-by-sa 3.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)