

Lærerveiledning - Star Wars

Skrevet av: Susanne Rynning Seip

Kurs: Codestudio

Tema: Stegbasert, Blokkbasert Fag: Matematikk, Programmering

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

I dette kurset skal elevene lære de grunnleggende konseptene i datavitenskap med draog-slipp-programmering.



Oppgaven passer til:

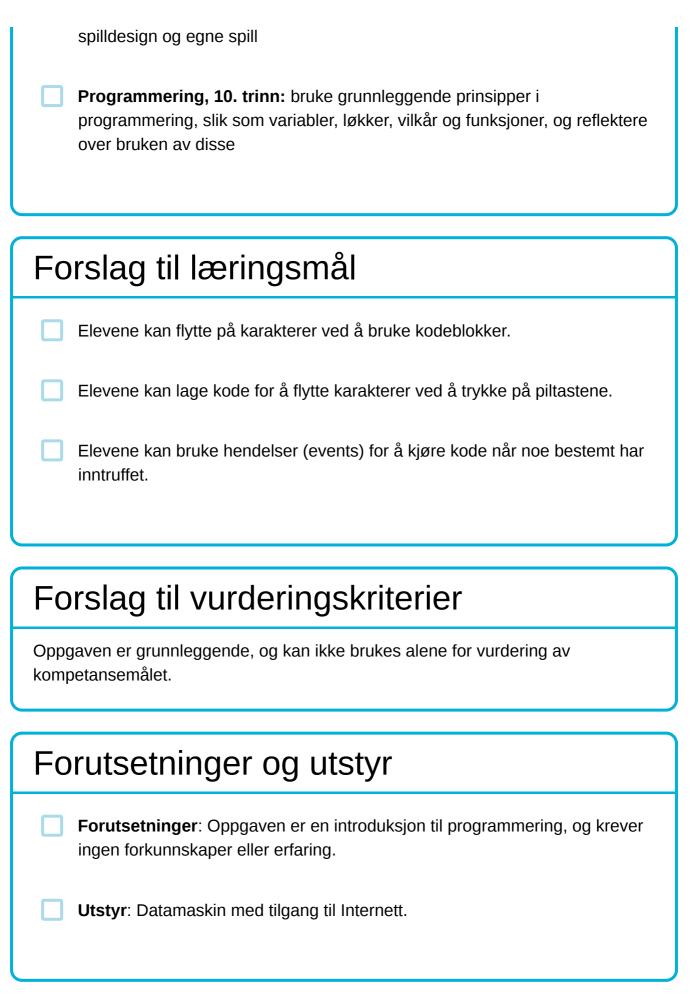
Fag: Matematikk, Programming

Anbefalte trinn: 4. trinn - 10. trinn

Tema: Spill, Sekvens, Hendelser (Events)

Kompetansemål

1 to mpotente of the
Matematikk, 4. trinn: utforske og beskrive strukturer og mønster i lek og spill
Matematikk, 4. trinn: lage algoritmer og utrykke de ved bruk av variabler, vilkår og løkker
Matematikk, 5. trinn: lage og programmere algoritmer med bruk av variabler, vilkår og løkker
Matematikk, 8. trinn: utforske hvordan algoritmer kan skapes, testes og forbedres ved hjelp av programmering
Fordypning i matematikk, 10. trinn: diskutere, planlegge, lage og vurdere



Fremgangsmåte

OBS!

Pass på at elevene velger **Norsk (Bokmål)/Norsk (Nynorsk)** i språkvalg-menyen helt nederst til venstre på siden, ellers vil ikke oppgavene vises på norsk.

Det er introduksjonsvideoer til flere av oppgavene. Disse er på engelsk, men de skal få norsk teksting automatisk dersom man har valg norsk som språk på nettsiden. Det kan fortsatt hende enkelte oppgaver ikke har norsk teksting på selve videoen, men da vil det være mulig å klikke på notat-fanen over videoen hvor alt som blir sagt er skrevet ned sammen med bilder fra videoen.

Variasjoner

Det finnes også en versjon av dette kurset som kodes i JavaScript: Star Wars JavaScript (../StarWarsJs/README.html)

Eksterne ressurser

Lærerressurser fra CodeStudio (https://code.org/hourofcode/starwars)

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)