

# Lærerveiledning - CSS: Endre utseende og stil på tekst

Skrevet av: Lars Klingenberg

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside

Fag: Programmering, Teknologi

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

## Om oppgaven

Denne oppgaven skal elevene jobbe videre med skrift, størrelser og farger. Elevene skal utforske forskjellige skrifttyper, se på bakgrunnsfarger og sette CSS-stil på bilder.

Denne oppgaven bygger på forrige oppgave, CSS: Style nettsider (../style\_nettsider/style\_nettsider.html), så hvis elevene ikke har gjort den, så anbefales det å gjøre den først. Evt så kan elevene kopiere koden som ligger nederst på siden til CSS: Style nettsider (../style\_nettsider/style\_nettsider.html).



## Oppgaven passer til:

**Fag:** Programmering, Teknologi i praksis, Informasjonsteknologi 1

**Anbefalte trinn:** 8. trinn - VG2

**Tema:** HTML, CSS, web, fonter, klasser, id

**Tidsbruk:** Enkeltime

## 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

- ☐ **Teknologi i praksis, 10. trinn:** undersøkje teknologiske produkt og dei vala som er gjorde med omsyn til bruk, tekniske løysingar, funksjonalitet og design
- ☐ **Informasjonsteknologi 1, VG2:** redigere nettsteder ved bruk av standardiserte oppmerkingsspråk

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan forskjellen på font-typene *sans serif* og *serif*
- ☐ Elevene kan legge til ramme på et bilde ved hjelp av CSS
- ☐ Elevene kan forskjellen på *id* og *klasser* i HTML og CSS
- ☐ Elevene kan bruke CSS til å sette stil på tekst

## Forslag til vurderingskriterier

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

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** God kjennskap til HTML og gjort CSS: Style nettsider (../style\_nettsider/style\_nettsider.html).

- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med internett og tekstbehandlingsverktøy

## Fremgangsmåte

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

## Steg 2: Kantlinjer!

- ☐ La elevene prøve å sette kantlinjer på andre ting enn bilder.

## Steg 3: ID og klasser

- ☐ Det kan være litt vanskelig å huske på forskjellen mellom ID og klasser, derfor kan det være lurt å repetere dette flere ganger i løpet av timen.

## Variasjoner

- ☐ La elevene gå tilbake til tidligere arbeid og legge til *id* og *klasser*.