

</> Web

# Lærerveiledning - JS: Hei JavaScript!

Skrevet av: Lars Klingenberg

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside

Fag: Programmering, Matematikk, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

## 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, Kunst og håndverk, Matematikk, IT1

**Anbefalte trinn:** 8. trinn - VG3

**Tema:** JavaScript, HTML, Web, Funksjoner

**Tidsbruk:** Enkelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
- ☐ **Matematikk, 8. trinn:** utforske, forklare og sammenligne funksjoner tilknyttet praktiske situasjoner
- ☐ **Matematikk, 10. trinn:** utforske og sammenligne egenskaper ved ulike funksjoner ved å bruke digitale verktøy
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk, deriblant

minst ett som er tekstbasert

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse
- ☐ **IT1, VG2:** designe og utvikle nettsider ved hjelp av markeringsspråk og programmering
- ☐ **IT1, VG2:** lage og bruke egne og andres funksjoner med og uten parametre og returverdier

## 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. ([hei\\_js.html](#))

## 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.