

Lærerveiledning - Skrive egen kode

Skrevet av: Vegard Tuset

Kurs: Elm

Tema: Tekstbasert, Nettside

Fag: Matematikk, Programmering, Teknologi Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

Denne oppgaven har som hensikt i å lære å skrive sin egen kode, istedenfor å kopiere noe som allerede eksisterer.

Når man skal bli god til å programmere er det helt nødvendig å klare å skrive sin egen kode. Det er fristende å prøve å google problemet man har, eller se på noe som noen andre har gjort. Dette fører til at man ikke lærer like mye, så i denne oppgaven skal vi prøve å skrive vår helt egne kode.

Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT1

Anbefalte trinn: 8.trinn - VG3

Tema: HTML, Funksjoner, Egen kode

Tidsbruk: En dobbeltime

Kompetansemål

Programmering, 10.trinn: bruke flere programmeringsspråk, deriblant
minst ett som er tekstbasert

	Programmering, 10.trinn: analysere problemer, gjøre dem om til	
	delproblemer og gjøre rede for hvordan noen av delproblemene kan løses	
		med programmering

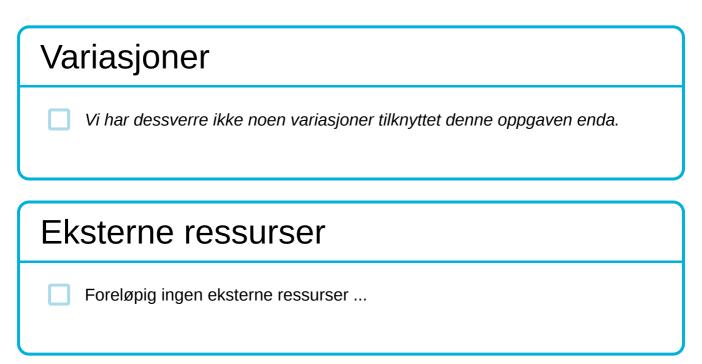
 Programmering, 10.trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse IT1, VG2: lese, strukturere, analysere og kommentere programkode 			
Forslag til læringsmål			
·			
Elevene kan skrive egen kode uten detaljert fremgangsmåte.			
Elevene kan lese, forstå og endre programkode som er skrevet av andre.			
Elevene kan lese og forstå feilmeldinger som kommer opp mens de programmerer.			
Elevene kan gjennom programkoden sin kommentere funksjonene de bruker.			
Forslag til vurderingskriterier			
Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.			
Eleven viser høy måloppnåelse ved gjøre utfordringene som ligger i oppgaveteksten.			
Forutsetninger og utstyr			

Forutsetninger: Elevene burde ha grunnleggende kunnskap i HTML.	
Utstyr: Datamaskin med tilgang på internett, og en teksteditor (Atom (http://atom.io), Brackets (http://brackets.io/) eller Notepad++ (https://notepad-plus-plus.org/).)	

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../09_egen_kode/09_egen_kode.html)

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



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