Lærerveiledning - JS: Hei JavaScript!

Skrevet av: Lars Klingenberg

Kurs: Web
Tema: Tekstbasert, Nettside
Fag: Programmering
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, Informasjonsteknologi 2

Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: JavaScript, web, html, funksjoner, variabler

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- [ ] **Informasjonsteknologi 2, VG3**: definere variabler og velge hensiktsmessige datatyper

- [ ] **Informasjonsteknologi 2, VG3**: tilordne uttrykk til variabler
- [ ] **Informasjonsteknologi 2, VG3**: lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere

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.

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