

▲ Lærerveiledning - CSS: Skjul ninjaene

Skrevet av: Lars Klingenberg

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside

Fag: Matematikk, Programmering, Teknologi, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære hvordan de kan flytte rundt på elementer og gjemme elementene bak andre elementer ved hjelp av CSS.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, Teknologi i praksis, Matematikk, Kunst og håndverk, Informasjonsteknologi 1

Anbefalte trinn: 7. trinn - VG2

Tema: Web, CSS, HTML, koordinater

Tidsbruk: Dobbeltime

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:** undersøke teknologiske produkt og dei vala som er gjorde med omsyn til bruk, tekniske løysingar, funksjonalitet og design.
- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem.
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy.
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy.
- ☐ **Informasjonsteknologi 1, VG2:** redigere nettsteder ved bruk av standardiserte oppmerkingsspråk
- ☐ **Informasjonsteknologi 1, VG2:** organisere og begrunne filstrukturen for nettsteder

Forslag til læringsmål

- ☐ Eleven kan bruke CSS til å plassere bilder i x-,y- og z-retning.
 - ☐ Eleven kan bruke CSS for å plassere elementer bak andre elementer (z-retning)
- ☐ Eleven kan bruke `id` i HTML-tags for å manipulere forskjellige elementer ved hjelp av CSS.

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:** God kjennskap til grunnleggende CSS
- ☐ **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. ([../skjul_ninjaene/skjul_ninjaene.html](#))

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

Variasjoner

- ☐ Klarer eleven å legge til flere elementer
- ☐ Klarer eleven å gjemme andre elementer enn ninjaene?

Eksterne ressurser

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/webdev-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)