

▲ Lærerveiledning - JS: Partikkel-fest

Skrevet av: Lars Klingenberg og Susanne Rynning Seip

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside, Animasjon

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk

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

Om oppgaven

Denne oppgaven bygger på koden elevene skrev i oppgaven Partikkel-animasjon (./partikkel_animasjon/partikkel_animasjon.html). Så dersom elevene ikke har gjort den, så anbefaler vi å gjøre Partikkel-animasjon (./partikkel_animasjon/partikkel_animasjon.html) før elevene fortsetter på denne oppgaven.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, Matematikk, Kunst og håndverk, IT1

Anbefalte trinn: 7. trinn - VG3

Tema: Web, JavaScript, variabler, løkker, koordinater, animasjon

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer.

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 6. trinn:** bruke variabler, løkker, vilkår og funksjoner i programmering til å utforske geometriske figurer og mønster
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
- ☐ **Kunst og håndverk, 10. trinn:** utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i

skapende prosesser og produkter

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk, deriblant minst ett som er tekstbasert
- ☐ **IT1, VG2:** designe og utvikle nettsider ved hjelp av markeringsspråk og programmering
- ☐ **IT1, VG2:** planlegge og implementere brukergrensesnitt
- ☐ **IT1, VG2:** lese, strukturere, analysere og kommentere programkode

Forslag til læringsmål

- ☐ Eleven kan bruke grunnleggende prinsipper innenfor programmering til å videreutvikle arbeid fra en tidligere oppgave
- ☐ Eleven kan bruke grunnleggende prinsipper innenfor programmering til å flytte og forminske figurer i et koordinatsystem
- ☐ Eleven kan bruke den hen har lært til å løse en oppgave med bare små hint
- ☐ Eleven kan bruke JavaScript til å lage gjentakende og tilfeldig animasjon.

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:** Kunnskap om JavaScript og gjennomført Partikkel-animasjons-oppgaven ([../partikkel_animasjon/partikkel_animasjon.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. ([../partikkel_2/partikkel_2.html](#))

Generelt

- ☐ Denne oppgaven krever at elevene leser oppgaven og forklaringen nøye og prøver litt selv før de evt får løsningen. Her kan det være lurt å jobbe to-og-to slik at de har noen å diskutere med.

Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage objekter i forskjellige farger slik at det blir en *regnbue-fest*.

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...

