

# Lærerveiledning - Play Lab

Skrevet av: Susanne Rynning Seip

Kurs: Codestudio

Tema: Stegbasert, Blokkbasert

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

## Om oppgaven

I dette kurset skal elevene lære de grunnleggende konseptene i datavitenskap med dra-og-slipp-programmering.

### Oppgaven passer til:

**Fag:** Kunst og håndverk, Matematikk, Programmering

**Anbefalte trinn:** 3. trinn - 10. trinn

**Tema:** Spill, Hendelser (Events), Løkker

## Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 2. trinn:** lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** utforske og beskrive strukturer og mønster i lek og spill
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lage algoritmer og uttrykke de ved bruk av variabler, vilkår og løkker
- ☐ **Matematikk, 5. trinn:** lage og programmere algoritmer med bruk av variabler, vilkår og løkker
- ☐ **Kunst og håndverk, 7. trinn:** bruke programmering til å skape interaktivitet

og visuelle uttrykk

- ☐ **Matematikk, 8. trinn:** utforske hvordan algoritmer kan skapes, testes og forbedres ved hjelp av programmering
- ☐ **Fordypning i matematikk, 10. trinn:** diskutere, planlegge, lage og vurdere spilldesign og egne spill
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan flytte på karakterer ved å bruke kodeblokker.
- ☐ Elevene kan bruke hendelser (events) for å kjøre kode når noe bestemt har inntruffet.
- ☐ Elevene kan bruke løkker for å gjenta kode.

## Forslag til vurderingskriterier

Oppgaven er grunnleggende, og kan ikke brukes alene for vurdering av kompetansemålet.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Oppgaven er en introduksjon til programmering, og krever ingen forkunnskaper eller erfaring.

- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med tilgang til Internett.

## Fremgangsmåte

På starten av kurset kan elevene velge tema for spillet deres (Klassisk, Gumball eller Istid). Dette valget er kun estetisk. Alle spillene introduserer de samme begrepene og har den samme progresjonen.

Klikk her for å se oppgaven. (<https://code.org/playlab>)

## OBS!

Pass på at elevene velger **Norsk (Bokmål)/Norsk (Nynorsk)** i språkvalg-menyen helt nederst til høyre på siden, ellers vil ikke oppgavene vises på norsk.

Det er introduksjonsvideoer til flere av oppgavene. Disse er på engelsk, men de skal få norsk teksting automatisk dersom man har valgt norsk som språk på nettsiden. Det kan fortsatt hende enkelte oppgaver ikke har norsk teksting på selve videoen, men da vil det være mulig å klikke på notat-fanen over videoen hvor alt som blir sagt er skrevet ned sammen med bilder fra videoen.

## Variasjoner

- ☐ *Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.*

## Eksterne ressurser

- ☐ Lærerressurser fra CodeStudio (<https://code.org/hourofcode/playlab>)