P. Processing

Lærerveiledning -Bildepresentasjon

Skrevet av: Stein Olav Romslo og Susanne Rynning Seip

Kurs: Processing

Tema: Tekstbasert, Animasjon

Fag: Programmering, Kunst og håndverk, Matematikk

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et enkelt presentasjonsverktøy, som gjør at de kan bytte mellom ulike bilder ved hjelp av et museklikk.



🗸 Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndverk, Matematikk, Programmering

Anbefalte trinn: 8. trinn til VG3.

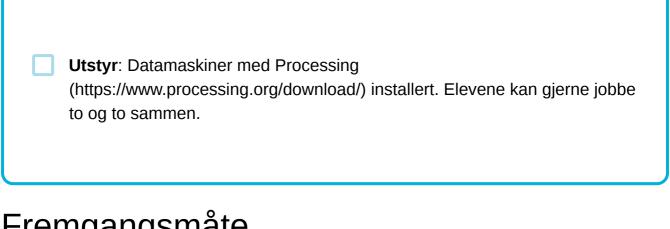
Tema: Variabler, Koordinater, Brukerinteraksjon

Tidsbruk: Dobbelttime.

Kon	npeta	nser	nål

Rompetansemai
Kunst og håndverk, 7. trinn: bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
Kunst og håndverk, 10. trinn: visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
Fordypning i matematikk, 10. trinn: bruke teknologi som verktøy for kunnskapssøking, kommunikasjon, kreativitet og læring i matematikk
Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk, deriblant

minst ett som er tekstbasert		
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse		
Programmering, 10. trinn: utvikle og feilsøke dataprogram som løser definerte problemer, inkludert kontrollering eller simulering av fysiske objekter		
Forslag til læringsmål		
Elevene kan bruke et tekstbasert programmeringsspråk.		
Elevene kan bruke variabler for å endre bilde i en bestemt rekkefølge.		
Elevene kan lage et enkelt presentasjonsverktøy.		
Forslag til vurderingskriterier		
Det er mange ulike måter en kan vurdere et programmeringsprosjekt, og her må en selv vurdere hva som er den beste måten ut ifra hvilket fag man jobber i, hvilken aldergruppe og hvilet nivå elevene er på, hva man ønsker å teste og hvor mye tid man har til rådighet til å jobbe med prosjektet. I vårt lærerdokument har vi blant annet beskrevet ulike måter dette kan gjøres på, i tillegg til en del andre nyttige tips til hvordan man underviser i programmering.		
Forutsetninger og utstyr		
Forutsetninger: Elevene bør kjenne til Processing.		



Fremgangsmåte

Klikk her for å se oppgaveteksten. (../bildepresentasjon/bildepresentasjon.html)

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

Variasjoner

Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.

Eksterne ressurser

Ingen eksterne ressurser...

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