

# ◆ Lærerveiledning - Artist app

Skrevet av: *Susanne Rynning Seip*

Kurs: *Codestudio*

Tema: *App, Stegbasert, Blokkbasert, Spill*

Fag: *Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk*

Klassetrinn: *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:** 5. trinn - 10. trinn

**Tema:** Tegning, Vinkler

## Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** utforske, beskrive og sammenligne egenskaper ved to- og tredimensjonale figurer ved å bruke vinkler, kanter og hjørner
- ☐ **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
- ☐ **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

- ☐ **Matematikk, 8. trinn:** utforske hvordan algoritmer kan skapes, testes og forbedres ved hjelp av programmering
- ☐ **Matematikk, 10. trinn:** utforske matematiske egenskaper og sammenhenger ved å bruke programmering
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse

## Forslag til læringsmål

- ☐ *Vi har dessverre ikke noen læringsmål å foreslå enda.*

## Forslag til vurderingskriterier

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

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Det er en fordel å ha erfaring med blokkoding. Vi anbefaler kursene Frost ([../Frost/README.html](#)) og Artist ([../Artist/README.html](#))
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med tilgang til Internett.

## Fremgangsmåte

Denne oppgaven har ingen steg å følge. Det er opp til elevene selv hva de vil lage. Det er derfor lurt å be dem lage en liten plan for hva de vil lage før de klikker seg inn på laben.

Klikk her for å se laben. (<https://studio.code.org/projects/artist>)

## OBS!

Pass på at elevene velger **Norsk (Bokmål)/Norsk (Nynorsk)** i språkvalg-menyen helt nederst til venstre 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 valg 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 for oppgaven Artist fra CodeStudio  
(<https://code.org/hourofcode/artist>)

☐ Lærerressurser for oppgaven Frost fra CodeStudio  
(<https://code.org/hourofcode/frozen>)