

Treårsplan for Teknologi i praksis med ca 1/3 koding

av Leif Amund Lie (leiflie@gmail.com)

Semester	Kodeinnhold	Ressurser	Vurdering	Økter
H8	Innføring i grunnleggende programmering i Scratch ved hjelp av oppleggene til Kodeklubben.	kodeklubben.github.io	Lite spillprosjekt og/eller prøve	6
V8	Lag enkelt nettside.	kodeklubben.github.io	Nettsiden	6
H9	Lag spill i Kodu.	kodugamelab.com	Lite spillprosjekt og/eller prøve	6
V9	Innføring i tekstbasert koding med Codecombat.	codecombat.com	Prøve	6
H10	Innføring i python eller processing.	codecademy.com eller kodeklubben.github.io	Prøve	6
V10	Lag din egen app med MIT Appinventor.	appinventor.mit.edu	Appen	6

- I denne planen er det lagt opp til at ca. en tredel av faget handler om koding, fordelt på en bolk per semester.
- Hvis det er nødvendig med ekstra kompetanse, kan noen av bolkene/øktene gjennomføres med eksterne veiledere gjennom f.eks. Lektor 2-programmet.
- Det er vanlig med stor spredning i programmeringsferdigheter, så det kan være lurt å differensiere opplegget eller dele opp gruppen, spesielt for de siste tre bolkene.
- Antall økter kan selvfølgelig justeres. Man kan f.eks. få et fint utbytte av fire økter med Scratch, eller man kan ha et spillprosjekt i Kodu på et halvt år.

Vedlegg: Læreplanforankring

K06: Eleven skal ...	Dekkes gjennom å ...
undersøkje teknologiske produkt og dei vala som er gjorde med omsyn til bruk, tekniske løysingar, funksjonalitet og design	undersøke koden i spill/program/nettside/app
demonstrere riktig bruk av utvalde verktøy	lære å bruke de digitale verktøyene som brukes for å lage spill/program/nettside/app
vurdere teknologiske produkt ut frå brukartilpassing, HMS-krav og miljøtilpassing	Vurdere brukertilpasningen i spill/program/nettside/app (dekkes bare delvis)
utvikle ein realistisk kravspesifikasjon for eit teknologisk produkt og beskrive kva behov produktet skal dekkje	planlegge spill/program/nettside/app
framstille produktet med eigna materiale , komponentar, og funksjonelle teknologiske løysingar	Lage spill/program/nettside/app (dekkes bare delvis)
bruke kunnskap om andre produkt i arbeidet med eige produkt	studere og la seg inspirere av kode fra andre spill/program/nettside/app
teste eigne produkt og foreslå moglege forbetringar	teste og forbedre spill/program/nettside/app