

**Nedtelling t-15 min**

# Samling 2

# Programmering

Desentralisert lærerutdanning  
Arendal

Universitetet i Agder

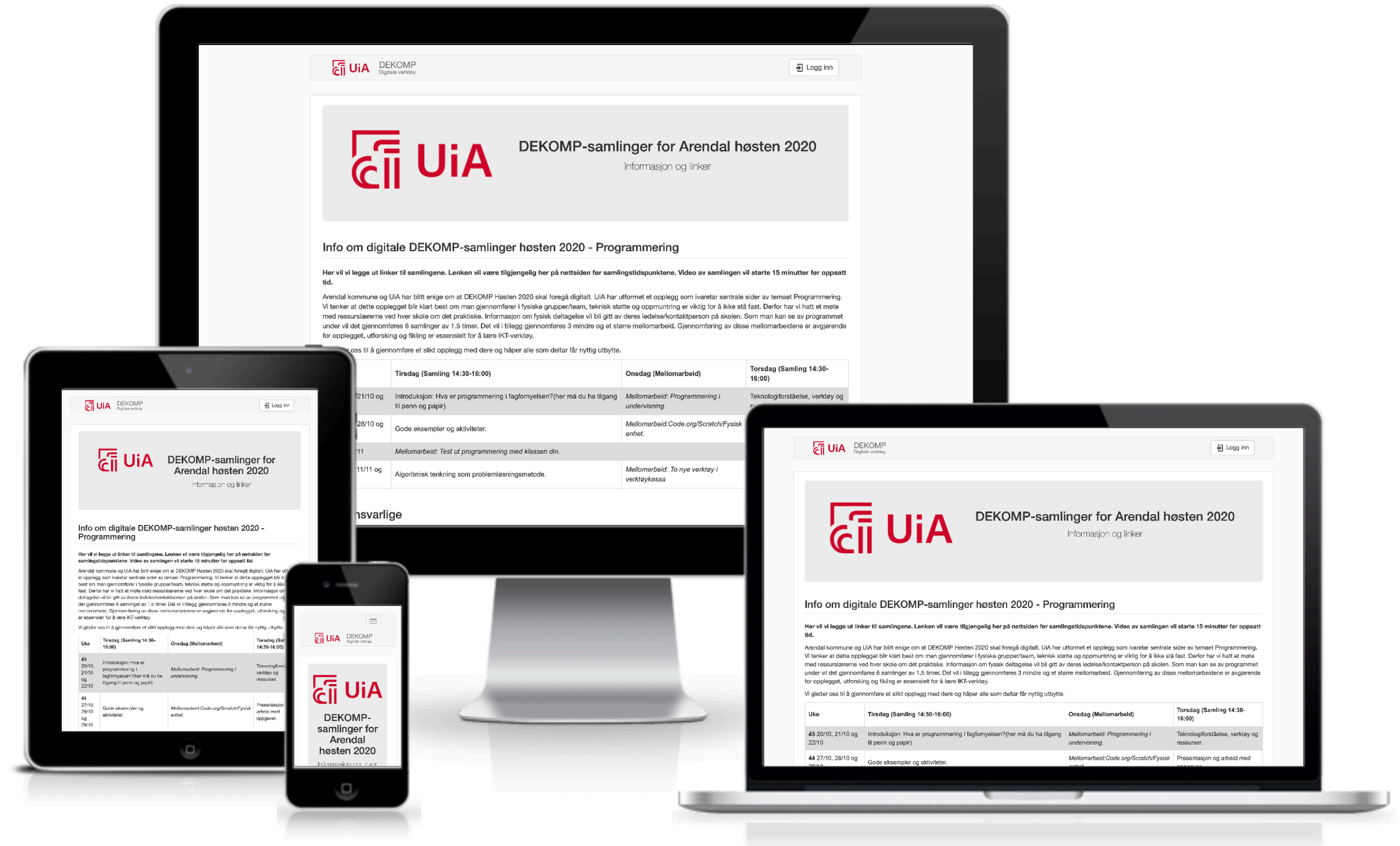
# Hva skal skje i samlingen

1. I dagens praktiske økt skal du utarbeide et analogt programmerings-opplegg som du kan ta i bruk i din undervisning.
2. Underveis i arbeidet ditt skal du reflektere rundt det overordnet målet: **Hvordan kan dette opplegget bidra til at elevene kan utvikle sin teknologiforståelse?**
3. Ta utgangspunkt i et av [eksempel-oppleggene som er presentert på mellomarbeid-siden](#).
4. Tenk nå på hvordan du kan tilpasse et opplegg til ditt fag/trinn.
5. Tenk over om det er du eller elevene som skal lage eller gjennomføre instruksjonene i opplegget du utarbeider.
6. Bruk tiden frem til pause på å tilpasse og ferdigstille opplegget.
7. Etter pausen skal dere teste ut opplegget på en kollega eller gruppe. Hvordan blir opplegget mottatt?
8. Ta med deg eventuelle tilbakemeldinger og revider opplegget.
9. Diskuter så med kollegaer hvordan opplegg tilknyttet programmering kan bidra til overordnet mål.

# Infoside om Digitale DEKOMP-samlinger i Arendal

Infoside:

[bit.ly/arendaldekomp](https://bit.ly/arendaldekomp)



**Evaluering**

# Oppstart av aktivitet

- Ta utgangspunkt i et av [eksempel-oppleggene som er presentert på mellomarbeid-siden](#).
- Tenk nå på hvordan du kan tilpasse et opplegg til ditt fag/trinn.
- Tenk over om det er du eller elevene som skal lage eller gjennomføre instruksjonene i opplegget du utarbeider.
- Bruk tiden frem til pause på å tilpasse og ferdigstille opplegget.

Underveis i arbeidet ditt skal du reflektere rundt det overordnet målet: **Hvordan kan dette opplegget bidra til at elevene kan utvikle sin teknologiforståelse?**

# Eksempler på (analoge, frakoblede) oppgaver

- [Mine robotvenner](#): introduserer elevene for prinsippene bak programmering, og illustrerer behovet for funksjoner.
- [Programmering med de yngste](#): bygg algoritmer og følg instruksjoner
- [Tegn i pixler](#): tegne bilder ved å bruke tall
- [Lage eggedosis](#): følg den eksakte instruksjonen (som en datamaskin)
- [Gi instruksjoner](#): lær om algoritmer og debugging
- [Flytt den, flytt den – lage algoritmer for å flytte en figur](#):
- [Bygg en robot \(oppgave 5\)](#): Flytt en karakter i en labyrint ved hjelp av algoritmer.
- [Kode navnet ditt i et armbånd](#): kode ditt eget navn med binært tallsystem.
- Du finner alle oppleggene  
her: [dekomp.uia.no/doku.php?id=arendal:mellomarbeid\\_1](http://dekomp.uia.no/doku.php?id=arendal:mellomarbeid_1)

# Aktivitet

- Velg ett av eksempel-oppleggene som er presentert på mellomarbeid-siden. Du finner oppgavebeskrivelse på denne lenken: [bit.ly/mellomarbeid](https://bit.ly/mellomarbeid) (Du kan også utvikle ditt eget).
- Bestem hvilket fag, trinn og/eller klasse opplegget skal kjøres for.
- Tilpass opplegget til elevgruppen.
- Bestem om det er læreren eller elevene som skal lage eller gjennomføre instruksjonene i opplegget du utarbeider.
- Avklar hvilke av instruksjonene som potensielt kan misforstås, og forbedre dem.
- Beskriv tidsomfanget og behov for utstyr til gjennomføring av opplegget.
- Bruk tiden frem til pause på å tilpasse og ferdigstille opplegget.

**På hvilken måte kan dette opplegget bidra til at elevene kan utvikle sin teknologiforståelse?**



**Ferdigstillelse av opplegg**  
**Avsatt tid: 30 minutter**

**Pause**

**Test ut hele eller deler av  
opplegget på en kollega/gruppe  
Avsatt tid: 20 minutter**

**Gå i grupper - Diskuter overordnet mål:**

**Hvordan kan dette opplegget bidra til at elevene kan utvikle sin teknologiforståelse?**

**Avsatt tid: 10 minutter**

# Undersøkelse

[bit.ly/arendaldigital2](https://bit.ly/arendaldigital2)



**Vel hjem**