

FORR2LE05

Búið til: Tue, 03 Jun 2014 02:27:23 GMT

Titill

Leikjaforritun 1

Skammstöfun

FORR2LE05

Útgáfunúmer

1

Námsgrein

forritun

Viðfangsefni

Leikjaforritun 1

Staða

Samþykkt af skóla

Þrep

2

Einingafjöldi

5

Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla

Lýsing

Farið verður í leikjaforritun í Alice, hvernig hægt er að nýta forritið til að tjá sig og segja sögur. Til kennslu verða notuð myndbönd og sýnishorn af vef og textaleiðbeiningar. Lögð verður áhersla á frumleika og sjálfstæð vinnubrögð. Einnig verða kenndar grunnlausnir við forritun í gegnum Codecademy

Forkröfur

æskilegt að nemendur hafi lokið amk 5 einingum í stærðfræði á 2. þrepi

Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- hugarflæði við hugmyndavinnu
- mikilvægi góðra skilgreininga á hugmynd og verkefni
- grunnforritun

Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- virkja hugmyndaflugið
- starfa í hóp þar sem virðing og jákvæð samskipti einkenna ákvarðanatöku
- vinna sjálfstætt og nýta hugmyndaflug í verkefnavinnu
- kynna eigin hugmyndir og verkefni

Hæfniviðmið

Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- blanda saman mismunandi aðferðum til verkefnavinnu
- koma eigin frumleika til skila með þeim tólum sem notuð verða í áfanganum
- hugsa lausnamiðað
- skipuleggja starf í hópi þannig að kraftar hvers og eins nýtist og allir séu sáttir við sinn hlut
- kynna eigin vinnu

Námsmat

Í áfanganum er viðhaft leiðsagnarmat með símati alla önnina. Öll verkefni gilda til einkunnar og þess vegna er það mikilvægt að nemendur stundi námið reglulega.

Skólar

Fyrirmynd