



Oslo kommune  
Utdanningsetaten

Bakås skole

18.11.2016

# Koding for de minste



Asgjerd Halseth- rektor

Maja Wettre Granum – kontaktlærer 2. trinn

Marte H. Brandsæter – kontaktlærer 3. trinn

Oslo skolen



# Hvorfor kode?

Vi har en indre motivasjon og tro på at vi gir elevene viktig digital kompetanse slik at de kan vokse opp med ferdigheter som styrker mulighetene for å lykkes i eget liv.

18.11.2016



# Motivere og tilrettelegge

- Utvikle digitale ferdigheter både hos lærere og elever
- Læringsreisen blir morsommere
- Gi lærere rom for læring gjennom erfaring
- Feil brukes til å lære av
- Forvente og gi tid til at lærere undersøker sin egen undervisningspraksis

18.11.2016



- Skolen som en pådriver for utvikling av læring i en verden med mange digitale muligheter
- Hvilke ferdigheter trenger elevene?
- Bedre å delta i en teknologisk verden, enn å se den gå forbi...
- Ha mot til å prøve nye ting, for å finne veien inn til elevenes læring

18.11.2016





18.11.2016

# Hvorfor valgte vi koding på 2. og 3.trinn

- En god tilnærming til kunnskap
- *"Fremtidens skole"*
- Samfunnets - og teknologiens utvikling
- Forståelse av den digitale verden
- Begrepsinnlæring som fører til et godt læringspråk
- Mestring
- Hva ser vi?

SCRATCH

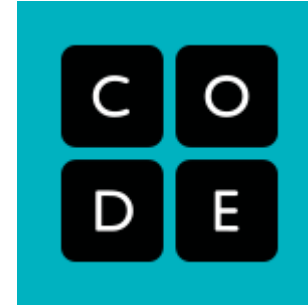


Osloskolen



# Hvordan tilrettelegge?

- Code.org
- Elevenes progresjon
- Introduksjonen til elevene
- Skape forståelse om hvorfor vi koder
- Avsatt tid
- Felles mål
- Hvordan ting har fungert?





# Osloskolen

18.11.2016



# Alex 2.trinn

- Hvorfor koder vi?
- Det er også litt vanskelig.
- Koding er noe alle burde prøve.

Fest en blokk til "når klikk"-blokken, og trykk "Kjør". Klikk eller trykk på skjermen for å fly Flappy til målet.

blokker      Arbeidsområde:      ↻ Star

flaks

spill vingelyd ▾

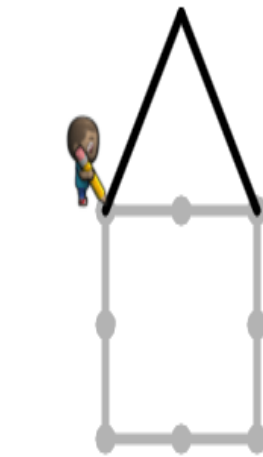
Når klikk

flaks

spill vingelyd ▾

# Vy 2. trinn

- Hvorfor koder vi?
- Det er noe som er litt vanskelig, men det lærer jeg av.



A screenshot of a coding interface. At the top, a speech bubble says "Tegn en firkant under trekanten." (Draw a square under the triangle). Below this is a toolbar with two columns of blocks. The left column is labeled "blokker" and contains blocks for North (N), South (S), Right (Ø), and Down (V). The right column is labeled "Arbeidsområde" and contains a "når den kjører" (when it runs) block followed by South (S), South (S), Right (Ø), and Right (Ø) blocks. A small cartoon character is visible in the top left corner of the interface.

18.11.2016

# Erica 3.trinn

- Hvorfor koder vi?
- Lese nøye for å finne ut hva og hvordan



- Koding er bra fordi...

# Ole 3. trinn

The screenshot shows the Code.org Studio interface for a puzzle. The browser address bar displays `https://studio.code.org/s/course2/stage/4/puzzle/`. The page title is "Code.org - Kurs 2: Kunstne...". The interface is in Norwegian, with the scene name "Scene 4: Kunstner: rekkefølge" and a progress indicator showing 3 out of 7 blocks completed. A yellow button labeled "Hei Marte" is visible in the top right.

The main task area contains a lightbulb icon and the text: "Den røde hatten er 100 pixler høy. Fullfør tegningen av en svart hatt som er 70 pixler kortere. Bredden på den svarte hatten er 50 pixler." Below this is a drawing area with a character and a red outline of a hat. A "Kjør" button and a "Se løsningen" link are also present.

The block-based programming area shows the following sequence of blocks:

- hopp fremover med ??? piksler
- flytt fremover med ??? piksler
- snu mot høyre med 90 grader
- snu mot venstre med 90 grader
- angi farge (red)
- angi farge ( tilfeldig farge)

A yellow speech bubble says "når den kjører". A small window titled "Initialiserer..." is open over the bottom part of the interface, showing a menu and a timer at 0:00:00. The Windows taskbar at the bottom includes icons for various applications and the system tray shows the date 09.11.2016 and time 21:07.

*“If we teach today’s students as we taught  
yesterday’s,  
we rob them of  
tomorrow”,*

– John Dewey, 1944.

Takk for oss!

18.11.2016

