

Årsplan for Programmering 8. trinn Oddemarka skole 2026-2027

Faglærer: Jan Erik Hegre-Thorsen

Læringsressurser: Digitale verktøy i scratch, python og microsofts programmer.

LK20 :

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

1. gjøre rede for hvordan datamaskiner og dataprogram fungerer, og forklare egne og andres koder
2. bruke flere programmeringsspråk, deriblant minst ett som er tekstbasert
3. bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse
4. analysere problemer, gjøre dem om til delproblemer og gjøre rede for hvordan noen av delproblemene kan løses med programmering
5. planlegge og skape et digitalt produkt og vurdere dette med tanke på brukervennlighet

utvikle og feilsøke dataprogram som løser definerte problemer, inkludert kontrollering eller simulering av fysiske objekter

Uke:	Tema:	Innhold:	Vurdering:	Komp.mål:
Uke 34 til 37	Oppstart Bli kjent med scratch	Enkel programmering Utforskning Å levere et produkt	Fagkunnskap i timer Produkter fra timer Enkle innleveringer	1, 2, 3, 4

Uke 38 til 44	Oppstart ulike programmer Hvordan fungerer en datamaskin?	Scratch Python Microbit Bitbot	Fagkunnskap i timer Produkter fra timer	1, 2, 3, 4
Uke 45 til 50	Lage eget programmeringskurs	Egenvalgt arbeidsprosjekt Muntlig fremvisning	Fagkunnskap i timer Avholdt programmeringskurs (egen vurdering i små grupper)	1, 2, 3, 4 og 5
Uke 2-7	Skriftlig programmeringsspråk Gamingoppgave	Python/skriftlige programmer Utforsk skriftlig programmering Hva er sammenhengen mellom gaming og programmering?	Fagkunnskap i timer Enkle innleveringer Utforskningsoppgave	1, 2, 3, 4
Uke 9-12	Vinter og påske-programmering	Oppgaver med et tema Repetisjon på ulike språk	Fagkunnskap i timer Produkter laget i timer	1, 2, 3, 4 og 5
Uke 13-20	Mitt avslutningsprosjekt	Målrettet prosjektarbeid Bruke årets pensum til å utforske prosjektarbeid	Fagkunnskap i timer Stort avslutningsprodukt med presentasjon/kurs.	1, 2, 3, 4 og 5