



Tjerand Silde
Prosjektleder Lær Kidsa Koding
tjerand.silde@kidsakoder.no
@TjerandSilde


L

K

K

Lær Kidsa Koding

NORWAY
VOLBEAT
ALICE COOPER
ZEPHYR
INTIMITY
DREAMS



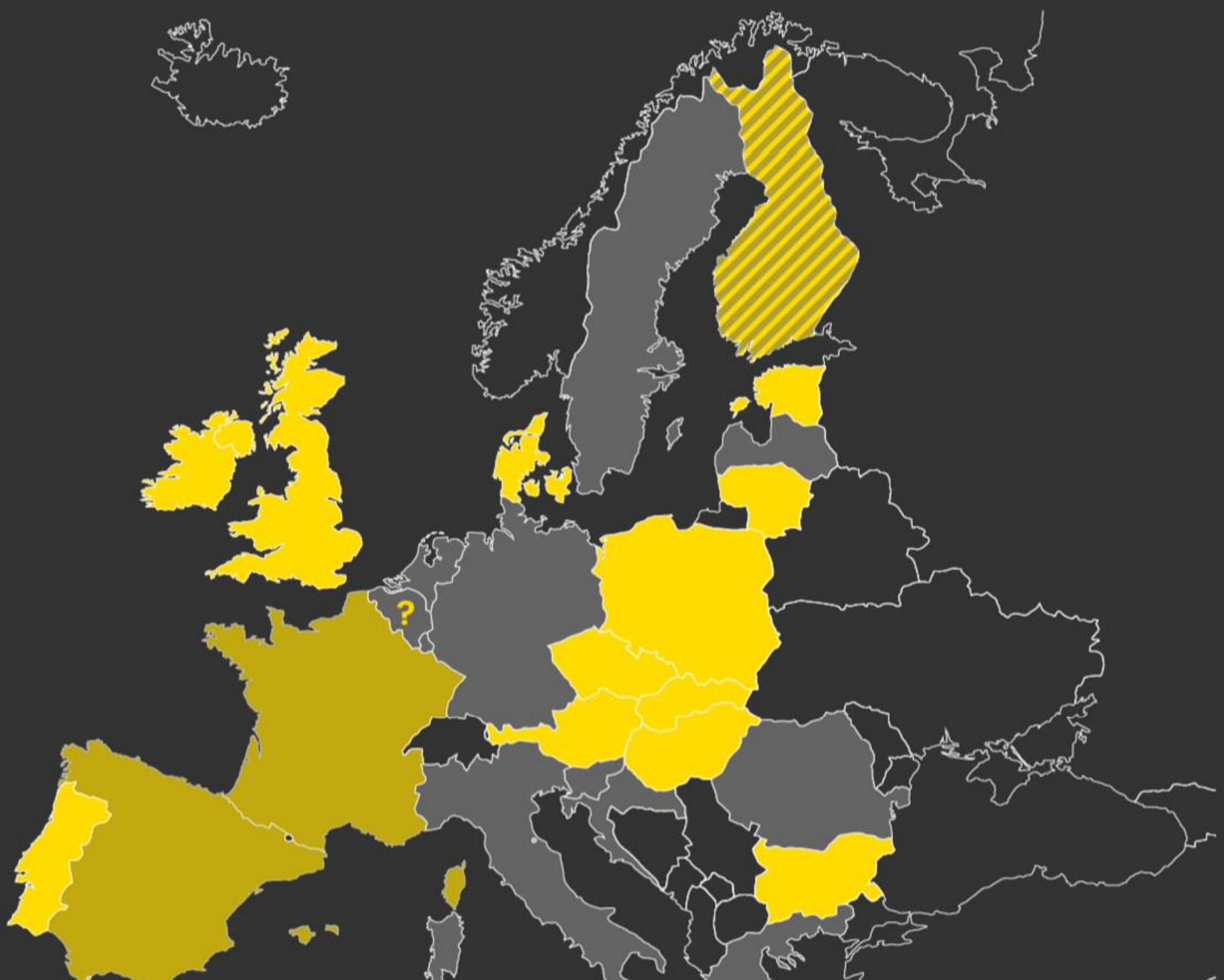
I Norge er digitale
ferdigheter definert som

1 av 5

grunnleggende ferdigheter i
skolen siden 2006!



Er
1 av 5
frivillig?



*** COMMODORE 64 BASIC X2 ***

64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE

READY.

LAER KIDSA KODING

PROGRAM: 000 000 00000000 00 000 000 00000000 00000 000 000 000 00000000 00000 000 000 000 00000000

“

Lær Kidsa Koding (**LKK**) ønsker at barn og unge skal være i stand til å **forstå** og **beherske** sin egen rolle i det **digitale samfunnet**, og at de skal oppleve det som like selvsagt å være **kreative og skapende** som brukere av teknologien.

”



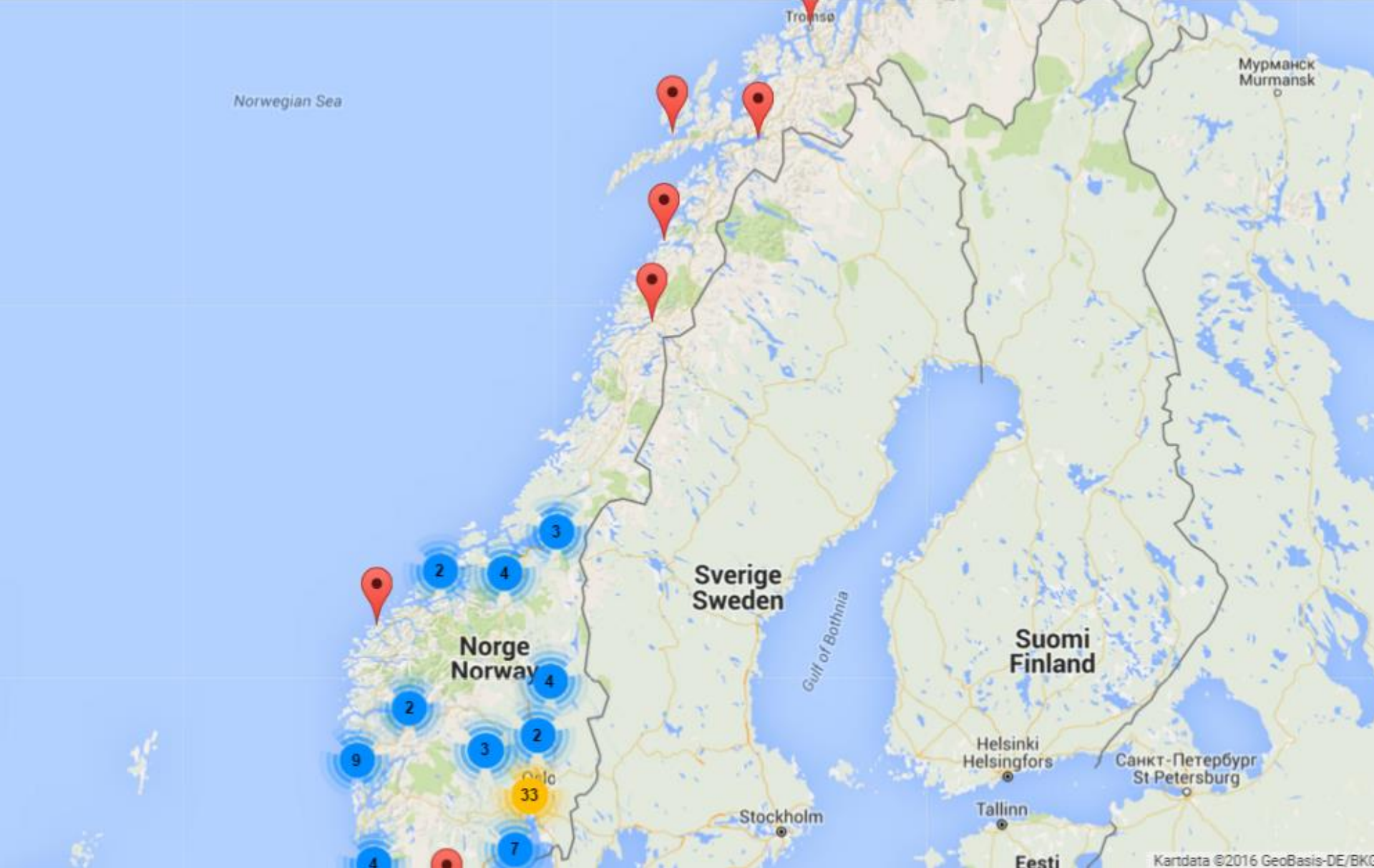
Kodeklubben



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

«Kodeklubben er en arena for utforskning, læring og kreativitet, ikke et sted hvor et orakel skal fortelle hvordan alt fungerer.»





82 Kodeklubber i Norge!



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no



Kodetimen er en skoletime med programmering, ferdig tilrettelagt for elever på alle klassetrinn. Det er gøy og motiverende, og elevene ser at de kan lære å mestre datamaskinen som et kreativt verktøy. Kodetimen er en stor dugnad hvor vi hjelper til med å bringe Norge inn i det 21. århundre!

Kodetimen 2015 arrangeres 7-13. desember, men du kan ha kodetime for klassen din når du vil!

MINECRAFT



 Nullstill



Det er ikke bra å møte på en smyger. Beveg deg forsiktig

Norsk (bo ▼)

Opphavsrett | Mer ▲

blokker

gå fremover

snu mot venstre ⤴ ▼

snu mot høyre ⤵ ▼

gjenta 3 ▼ ganger
gjør

Arbeidsområde: 9 / 9 blokker

når den kjører

gjenta 2 ▼ ganger

gjør
gjenta 4 ▼ ganger
gjør

gå fremover

snu mot venstre ⤴ ▼

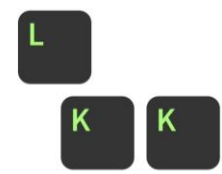
gå fremover

gå fremover

snu mot høyre ⤵ ▼

gå fremover

...lære koding gjennom spill...



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

konferanser for barn

11.6.2013 17:00-20:30, Oslo Plaza Gratis! "utsolgt" på 1.5 timer



JavaZone



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no



250+ deltagere

Koding i skolen – kommunikasjon og samhandling

- Koding individuelt og i grupper
 - Individuelt
 - Grupper



TEKNOLOGIHUSET
House of Communities



konferanser for lærere



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no



lærer opp ungdommen til å veilede



Plattform for byrådssamarbeid mellom Arbeiderpartiet, Miljøpartiet De Grønne og Sosialistisk Venstreparti i Oslo 2015-2019

- Tilby alle 4. klassinger introduksjon i enkel programmering i samarbeid med ideelle aktører, som for eksempel Lær Kidsa Koding. Tilbudet skal gis gjennom AKS.

...og Bergen er på vei!



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

sommerskoler



100.000 barn og unge på kodekurs



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

50.000 elever gjennomførte kodetimen



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

3000 frivillige



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

suksesskriterier?

(the big picture)



Heltene kom...

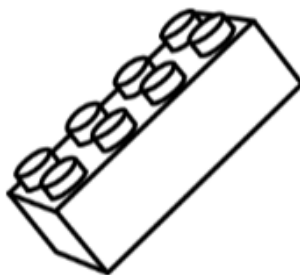




Scratch



Python



LEGO Mindstorms



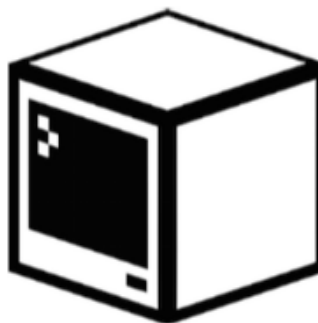
App Inventor



CodeStudio



Web



ComputerCraft



Processing



Arduino



Java FX



Swift



Unity

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.	codeacademy.com eller kodeklubben.github.io	Prøve	6
V10	Lag din egen app med MIT Appinventor.	appinventor.mit.edu	Appen	6



koding i skolen!



liten obligatorisk innføring for alle



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

*mulighet for fordypning
dersom interesse*



hvorfor?



systematisk tenking og kreativ problemløsning



prosjektarbeid og testing



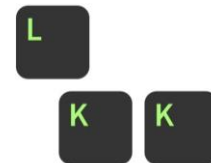
avmystifisering og innsikt



samfunn og etikk



du kan få en jobb!





Koding blir valgfag på ungdomsskolen!

Kompetansemål

Programmering

Modellering

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- Gjøre rede for hvordan datamaskiner og programmer fungerer, inkludert et utvalg utbredte programmeringsspråk og deres bruksområder
- Omgjøre problemer til konkrete delproblemer, vurdere hvilke delproblemer som lar seg løse digitalt, og utforme løsninger for disse
- Dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode

Koding

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- Bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- Bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- Utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter
- Overføre løsninger til nye problemer ved å generalisere og tilpasse eksisterende programkode og algoritmer.

53 kommuner

146 skoler



Dere finner alt dere trenger å vite på

www.kidsakoder.no



SO,
WHAT ARE
YOU GONNA
DO ABOUT IT?

tjerand.silde@kidsakoder.no
@TjerandSilde



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no