

Kan du programmere en vits eller en samtale?

1. Idemyldring

For eksempel:

- Vits
- Gåte
- Engelsk samtale
- En figur som forklarer noe dere har lært i naturfag
- Eller noe annet dere kommer på selv

2. Skriv pseudokode

Skriv hvordan programmet skal være med *pseudokode* på et ark eller i et skriveprogram på nettbrettet.

Husker du? Pseudokode er språk som mennesker forstår, men som ikke nødvendigvis datamaskiner kan lese.

3. Programmer i Scratch Jr.

Lag programmet i Scratch Jr. Kanskje må du gjøre noen endringer fra hva du skrev i pseudokoden fordi det blir vanskelig å gjennomføre med Scratch. Det er helt ok. Alle programmerere justerer underveis.

4. Del

Vis noen andre hva du har laget.

Sammenlign pseudokoden med programmeringen i Scratch Jr.