

<b>Titill</b>	<b>Forritun og þjarkar</b>
<b>Námsgrein</b>	Forritun
<b>Viðfangsefni</b>	Forritun og vélmenni
<b>Skammstöfun</b>	FOPJ1X05
<b>Staða</b>	
<b>Þrep</b>	1
<b>Einingafjöldi</b>	5
<b>Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla</b>	FOPJ1X05
<b>Lýsing</b>	Markmið áfangans er að nemendur fáið að kynnst einfaldri forritun og einnig smíði og stjórnun vélmenna. Unnið er með Python forritunarmálið og Mindstorms Ev3 og WeDo 2 róbóta frá Lego.
<b>Forkröfur</b>	Engin
<b>Þekkingarviðmið</b>	Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sjónrænni forritun</li> <li>• einföldum forritunarskipunum í Python</li> <li>• samsetningu og uppbyggingu róbóta</li> <li>• hvernig hægt er að búa til forrit til að stjórna róbótum.</li> </ul>
<b>Leikniviðmið</b>	Nemandi skal hafa aflað sér leikni í að : <ul style="list-style-type: none"> <li>• geta nýtt forritunarmál til að búa til einföld forrit</li> <li>• setja fram hugmynd og vinna áfram</li> <li>• setja saman töluvert flókna róbóta eftir forskrift og fá þá til að virka</li> <li>• leysa þau vandamál sem koma upp við að vinna að þeirri hugmynd.</li> </ul>
<b>Hæfniviðmið</b>	Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að: <ul style="list-style-type: none"> <li>• vinna áfram við að þróa forritunarþekkinguna</li> <li>• vinna í hóp við að þróa og klára verkefni</li> <li>• búa til og setja saman eigin hugmyndir í Lego þjörkum</li> </ul>
<b>Námsmat</b>	Símat. Byggt á verkefnavinnu en ekki lokaprófi.
<b>Útgáfunúmer</b>	
<b>Skólar</b>	
<b>Fyrirmynd</b>	