

Snabbguide lärare

Startsida - Greppa programmering

I **kom igång** filmerna får du en snabb överblick över de funktioner som finns.

Under **lär** finns alla lektioner.

Discovery EDUCATION Blockprogrammering

Greppa PROGRAMMERING

Skapa med kod.

04:26

Kom igång

Den här videon ger en snabb överblick över Greppa programmerings funktioner. Se hur man skriver och testar sin kod i programmet och hur lektionerna är uppbyggda. Du kan också lära dig hur du kan göra egna appar och skapa självständigt i frilärningsdelen.

Blockprogrammering

Lär dig att programmera i en visuell miljö där du kombinerar objekt och kommandon för att få saker att hända i ett program. Greppa koncept som villkor, variabler och upprepningar genom att bygga spel och appar.

Lär Skapa Ordlista

Framtaget i samarbete mellan

Discovery EDUCATION Liber

Liber kundservice
kundservice.liber@liber.se
08-690 90 00

Copyright © 2018 Discovery Education.

Här finns en **ordlista**.

Under **skapa** finns den fria programmeringen. Här kan du programmera hur du vill.

Snabbguide lärare

Lär - Greppa programmering

Här finner du en **rullgardsmeny** med Lär, Avsnitt, Skapa och Ordlista

Under **avsnitten** hittar du alla lektioner, repetition samt lektioner i debugging.

Till varje lektion finns en **lektionsplanering**.

Till varje lektion finns en **instruktionsfilm** som förklarar hur du ska göra.

Discovery EDUCATION

Blockprogrammering

Blockprogrammering

Lär Skapa Ordlista

Avsnitt 1
Avsnitt 2
Avsnitt 3
Avsnitt 4
Avsnitt 5
Avsnitt 6

Vi rör på oss

I det här avsnittet lär sig eleverna att program följer tydliga instruktioner. De får pröva på att skriva kod som utförs när användaren gör något.

LEKTION

I havets djup

Lär dig att skriva instruktioner som får fiskar, bubblor och maneter att röra sig åt olika håll över skärmen.

Lektionsplanering Instruktionsfilm

LEKTION

Trollskogen

Lär dig mer om objekt, rörelser och riktningar genom att få sagofigurer att jaga varandra genom trollskogen.

Lektionsplanering Instruktionsfilm

LEKTION

Snabbguide lärare

Avsnitt - Greppa programmering

Här är din **programmeringsyta**, det är här du skriver koden.

Här ser du på vilket **steg** du är i lektionen.

Här ser du **resultatet** av din kod.

Här kan du både **lyssna** på och **läsa** instruktionerna.

Här hittar du all **kod** du behöver för att lösa det här steget.

Här kan du titta på **instruktionsfilmen**.

Här kan du ta fram och dölja **instruktionerna**.

Klicka på **kör** när du vill testa din kod.

Här kan du **återställa**, ta bort allt du lagt till.

Här får du **feedback** på din kod.

The screenshot shows the Greppa programming environment. At the top, there are navigation tabs for 'Kod' and 'Design'. The 'Kod' tab is active, showing a workspace with several 'när man klickar på' (when clicked) blocks. Each block contains a 'flytta' (move) block with a directional arrow (Up, Left, Right, Down). A 'Kör' (Run) button is at the bottom center. The 'Design' tab shows a 3D cityscape with a helicopter and a control panel with buttons for 'Upp', 'Vänster', 'Svåva', and 'Ner'. A 'Konsol' (Console) at the bottom right shows 'Inga fel.' (No errors).

Snabbguide lärare

Skapa fri kodning - Greppa programmering

Blockprogramming

Lär **Skapa** Ordlista

Frikodning

Välj fritt bland alla programmets block och skapa egna spel och appar. Du väljer själv vilka objekt du vill ha med och vad som kommer att hända med dem. Här kan du låta fantasin flöda och utveckla egna unika idéer.

Skapa en egen app

Framtaget i samarbete mellan

Discovery EDUCATION Liber

Här kan du programmera fritt, med hjälp av allt du använt dig av i lektionerna.

Snabbguide lärare

Skapa fri kodning - Greppa programmering

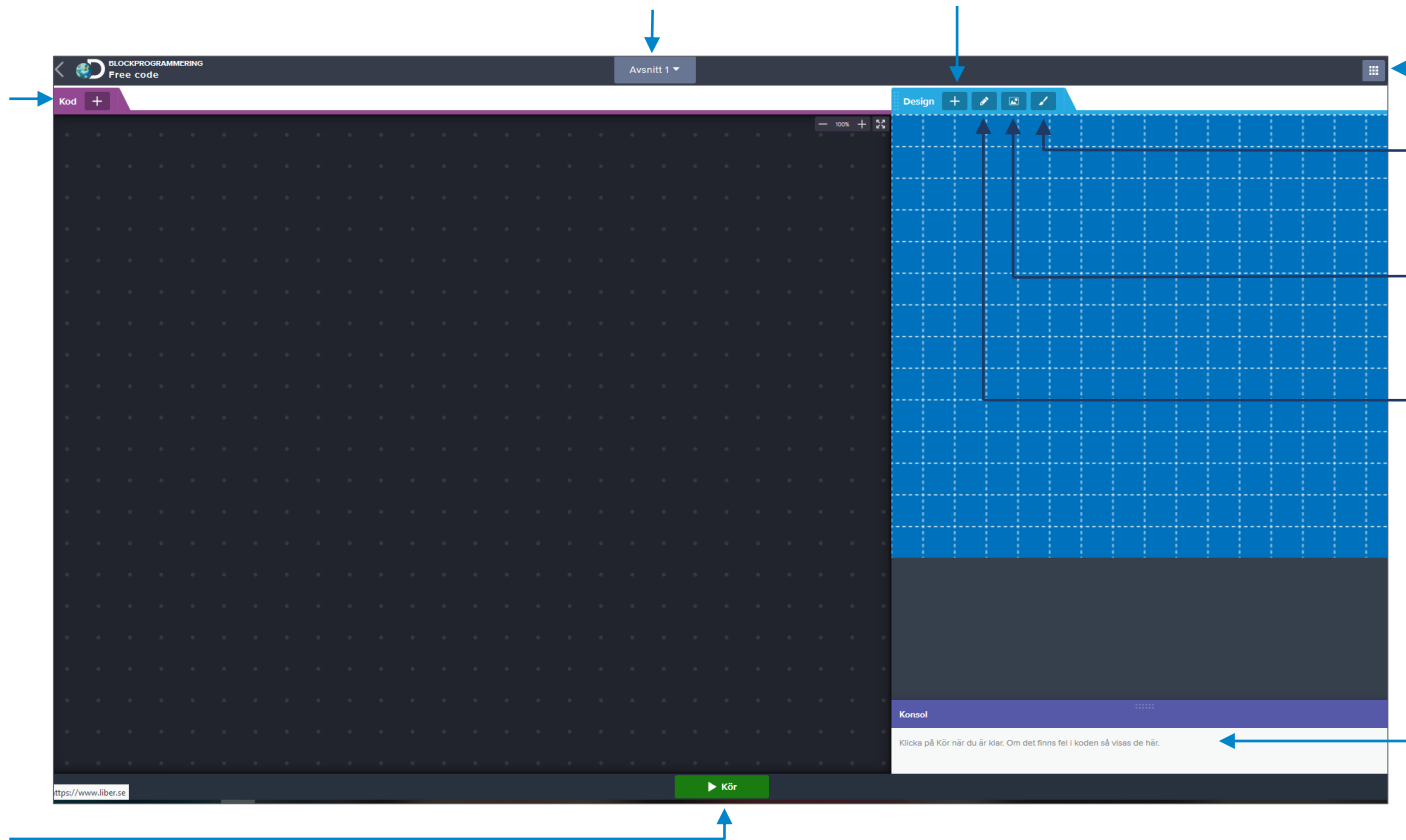
Beroende på vilket **avsnitt** du väljer visas olika objekt och kod.

Under det här **+ plus-tecknet** hittar du alla objekt du kan använda.

Klicka på **+ plus-tecknet** för att få fram koden du vill använda.



Klicka på **kör** när du vill testa din kod



Här kan du **återställa, spara och dela** din app.

Här hittar du alla **färger och strukturer** du kan använda.

Här hittar du alla **bakgrundsbilder** du kan använda.

Här kan du **redigera** dina objekt.

Här får du **feedback** på din kod

Snabbguide lärare

Greppa programmering

Kontakta Liber Kundservice

Vid frågor eller funderingar kring din digitala tjänst, kontakta Liber Kundservice via kundservice.liber@liber.se eller ring 08-690 90 00.

Våra öppettider är vardagar klockan 08.00-16.00.

För eventuella avvikelser i våra öppettider se www.liber.se.

För produktinformation och beställning

Gå till www.liber.se