

Snabbguide för föräldrar – CodeMonkey



NATUR &
KULTUR

Välkommen!

Den här snabbguiden hjälper dig som förälder att stödja och hänga med i ditt barns lärande. Här ser du hur eleven loggar in och hittar läromedlet och på nästa sida får du en snabb genomgång av funktionerna i CodeMonkey.

1) Logga in

För att komma in i CodeMonkey behöver ni först logga in på elevens konto på nok.se/login.*

Logga in till Natur & Kultur

E-post eller användarnamn

Lösenord

Visa

Logga in

[Har du glömt ditt lösenord?](#)

Vi har uppdaterat våra [användarvillkor](#)

Fler sätt att logga in

Fråga läraren om inloggningsuppgifter om ni inte har tillgång till dem.

* Vissa skolor använder andra inloggningslösningar, t.ex. sin skolplattform, och då loggar ni in där istället.

2) Mina sidor


Efter inloggning kommer ni in på Mina sidor där elevens digitala läromedel finns. Klicka på Starta licens eller Öppna vid CodeMonkey så kommer ni in.

Mina sidor > [Mina läromedel](#) Extramaterial Elev1 Elevsson, elev | Logga ut

Mina läromedel

Här visas dina läromedel. Har du en aktiveringskod, [aktivera läromedlet här](#).

Visar 13 läromedel

 CodeMonkey ⓘ
Licensen gäller i 365 dagar från start Starta licens

CodeMonkey fungerar på alla datorer (PC, Mac och Chromebook) och surfplattor med webbläsare som Google Chrome, Firefox, Safari eller liknande. Ni behöver internetuppkoppling.

Behöver ni hjälp, kontakta oss gärna på teknisksupport@nok.se eller 08-453 87 00.

Snabbguide för föräldrar – CodeMonkey



NATUR &
KULTUR

Spelet

I CodeMonkey lär du dig grunderna i programmering. Du tar dig igenom en bana med cirka 200 övningar där du hjälper en apa att fånga bananer.

Linjalen

Använd linjalen för att mäta avståndet mellan olika föremål. Klicka först på linjalen, sedan klicka och dra mellan de föremål du vill mäta avståndet för.

Skriv kod

Du skriver din kod i det vita fältet. Du kan också använda knapparna längst ner.

Mina framsteg

Klicka på din avatar för att se dina framsteg.

Kartan

Klicka på kartan för att komma till stigen med alla uppgifter.

Meny

Med denna menyknapp får du fram den utfällbara menyn.

Språk

Klicka här för att byta språk. CodeMonkey finns tillgängligt på 20 olika språk.

Hem

Härifrån kommer du till en sida där du ser aktiviteter, utvalda spel och utvalda uppgifter. Härifrån kommer du också tillbaka till stigen.

Anslut till grupp

Här kan du ansluta dig till en grupp om du fått en gruppkod av din lärare.

Mitt konto

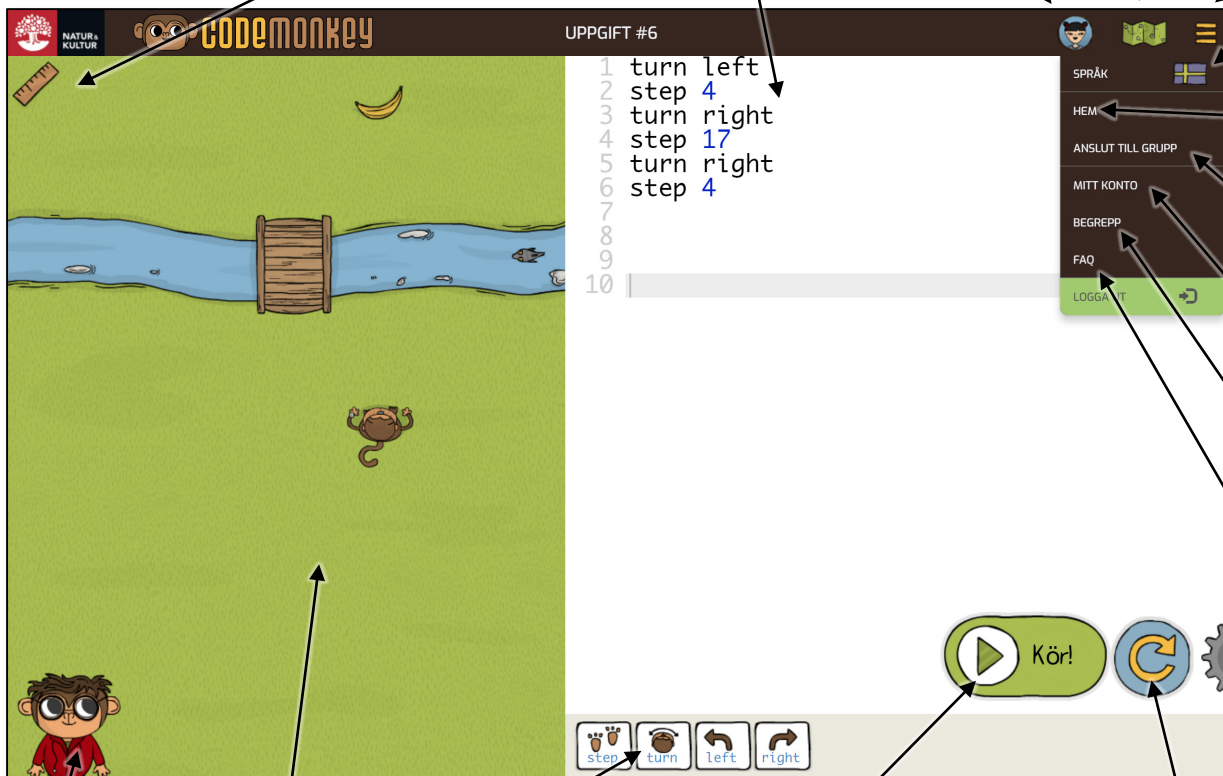
Här kan du ändra din avatar och hitta en länk till ditt konto på Mina sidor.

Begrepp

Klicka här för att få en förklaring till de begrepp och termer som används i CodeMonkey.

FAQ

Klicka här för att läsa mer om CodeMonkey och få svar på vanliga frågor.



Gordo

Klicka på Gordo för att få uppgiftens instruktion på nytt.

Scenen

Här spelas resultatet av den kod du skrivit upp.

Knappar

Du kan använda knapparna istället för att skriva koden själv.

Kör

Klicka på Kör så ser du om koden du skrivit fungerar. På scenen till vänster ser du hur det blir.

Återställ kod

Denna knapp raderar all kod du skrivit och återställer koden så som den var från början.

Kugghjulet

Här kan du göra inställningar för volym, bakgrundsjud och språk.