



Kurs: Python

Om oppgaven

I denne oppgaven utforskes grader og mangekanter ved hjelp av Python's skilpadder.



Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk

Anbefalte trinn: 7.-10. trinn

Tema: Geometri

Tidsbruk: Enkelttime

1/		0
Kami	petans	⊵mal
	potalis,	Gillai

- Kompotaniooniai
Kunst og håndtverk, 2. trinn: eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer
Matematikk, 2. trinn: gjennkjenne og beskrive trekk ved enkle to- og tredimensjonale figurer i forbindelse med hjørner, kanter og flater, og sortere og sette navn på figurene etter disse trekkene
Matematikk, 10. trinn: bruke koordinater til å avbilde figurer og utforske egenskaper ved geometriske former, med og uten digitale verktøy
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål
Elevene kan navngi og konstruere n-kanter digitalt.
Elevene kan programmere enkle for-løkker.
Forslag til vurderingskriterier
Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.
Forutsetninger og utstyr
Forutsetninger: Ingen.
Utstyr: Datamaskin med Python installert.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../skilpadder/skilpadder.html)

	Igjen så påpeker vi viktigheten av å gode programmnavn. En vanlig feil er å k programmet sitt for "turtle.py (http://turtle.py)". Når en da prøver å laste inn pakken turtle, vil den da prøve å kjøre filen "turtle.py (http://turtle.py)" i stedet Dette gjør at programmet ikke kjøres, men løses ved å gi programmet et nytt navn. Det holder med andre ord ikke å lage å lage et nytt programm, en må e eller slette det gamle programmet.
٧	ariasjoner
[Ulike variasjoner finnes i bunnen av oppgaveteksten. Klarer elevene å tegr hus, skilpadder, en dinosaur eller en robot?
E	ksterne ressurser