

Lærerveiledning - Hemmelige koder



Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi reise tilbake til Romertiden og utforske en av de aller første måtene å sende hemmelige signaler på.



Fag: Programmering, Samfunnsfag

Anbefalte trinn: 7.-10. trinn

Tema: Kryptografi, Cæsar-chiffer

Tidsbruk: Enkelttime
Kompetansemål
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
Programmering, 10. trinn: utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter
Samfunnsfag, 7. trinn: plassere en hendelsesrekke i historie og samtid på tidslinje og kart
Forslag til læringsmål
Elevene kan lage egne hemmelige beskjeder
[] Elevene kan forklare med egne ord det historiske perspektivet til Cæsar-chifferet
Forslag til vurderingskriterier
Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å kunne skrive et programm som dekoder en hemmelig beskjed uten å få oppgitt det hemmelige tallet.

Forutsetninger og utstyr

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.

_Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.



Prøv og lage et programm som krypterer meldingen med et tilfeldig hemmelig tall. Her kan det være lurt å bruke et innebygget bibliotek ved å skrive import random øverst i filen. For å finne ut hvordan biblioteket fungerer anbefales det å lese dokumentasjonen.

Eksterne ressurser

Ønsker du å lære mer om kryptografi og hvordan mennesker har beskyttet sine hemmelige meldinger gjennom historien? Da anbefales det å ser videoeserien En reise inn i kryptografi fra Khan Academy.

Lisens: CC BY-SA 4.0