



Lærerveiledning - Skilpaddetekst

[TIL OPPGAVE](#)[LAST NED PDF](#)

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære å skrive kode som skriver stor tekst ved hjelp av turtle.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Tekststrenger, løkker, funksjoner

Tidsbruk: Dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, valgfag:** omgjøre problemer til konkrete delproblemer, vurdere hvilke delproblemer som lar seg løse digitalt, og utforme løsninger for disse.
- ☐ **Programmering, valgfag:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.
- ☐ **Programmering, valgfag:** utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter.
- ☐ **Programmering, valgfag:** dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode.
- ☐ **Programmering, valgfag:** overføre løsninger til nye problemer ved å generalisere og tilpasse eksisterende programkode og algoritmer.

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke funksjoner og løkker til å behandle og printe tekststrenger.
- ☐ Elevene kan forklare og bruke andres kode i eget prosjekter.
- ☐ Elevene kan utvikle og feilsøke programmer.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Kjennskap til Python.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Python installert.

Fremgangsmåte

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

Variasjoner

- ☐ *Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.*

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: CC BY-SA 4.0