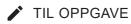
# Lærerveiledning - Skilpaddetekst



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: Dobbelttime

#### 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. <u>Klikk her for å se oppgaveteksten.</u>

## Variasjoner

• Ui har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.

#### Eksterne ressurser

Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: CC BY-SA 4.0