

# ○ Lærerveiledning - Bokstaver

[✎ TIL OPPGAVE](#)[⬇ LAST NED PDF](#)

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi programmere skilpadder til å konstruere bokstaver og andre geometriske figurer.



**Oppgaven passer til:**

**Fag:** Matematikk, Kunst og håndverk

**Anbefalte trinn:** 7.-10. trinn

**Tema:** Geometri

**Tidsbruk:** Enkeltime

## Kompetansemål

- ☐ **kunst og håndverk, 2. trinn:** bygge med enkle geometriske grunnformer
- ☐ **kunst og håndverk, 2. trinn:** eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer
- ☐ **Matematikk, 2. trinn:** gjenkjenne 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

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke matematiske begreper til å beskrive 2 og 3-dimensjonale figurer.
- ☐ Elevene kan bruke koordinater til å konstruere 2 og 3-dimensjonale figurer.

## 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.](#)

I Skilpadder finner man kommandoene for velge farge og fylle lukkede figurer med farge, men de er ikke nevnt i denne oppgaven. Dersom elevene trenger hjelp så kan det nevnes at kommandoene er de følgende:

- ☐ `fillcolor('red')`
- ☐ `pencolor('red')`
- ☐ `begin_fill()`
- ☐ `end_fill()`

**NB:** merk at 'red' bare er et eksempel på en farge som kan brukes. Dersom en ønsker å bruke andre farger kan en enten prøve ulike engelske navn på farger, eller lese [dokumentasjonen](#).

## Variasjoner

- ☐ Skrive fornavn og etternavn under hverandre.
- ☐ Lage funksjoner som skriver hver bokstav, slik at man slipper repetisjon av kode ved gjentakelser av bokstaver.
- ☐ Fylle bokstavene med ulike farger.

## Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...

Lisens: CC BY-SA 4.0