# Lærerveiledning - Hemmelige koder

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python Tema: Tekstbasert

Fag: Programmering, Samfunnsfag Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

### 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

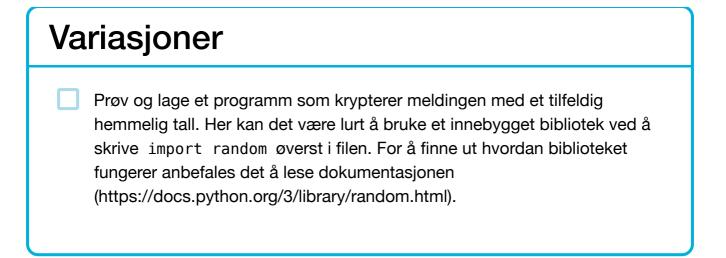
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
Programmering, 10. trinn: utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering 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 Cæsarchifferet 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 Forutsetninger: Kjennskap til Python 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. (../hemmelige\_koder/hemmelige\_koder.html)

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



#### 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 (https://nb.khanacademy.org/computing/computer-science/cryptography) fra Khan Academy.

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service (https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md)