Lærerveiledning - Skilpaddeskolen

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python Tema: Tekstbasert

Fag: Programmering, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven introduseres begrepet *funksjoner*, og vi ser hvordan vi kan bruke disse til å forenkle oppgavene vi har sett på tidligere. Konkret så ser vi på hvordan geometriske figurer enklere kan konstrues.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Løkker, funksjoner, skilpadder

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

	Kunst og håndtverk, 2. trinn: bygge med enkle geometriske grunnformer	
	Kunst og håndtverk, 2. trinn: eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer	
	Programmering, 10. trinn : omgjøre problemer til konkrete delproblemer, vurdere hvilke delproblemer som lar seg løse digitalt, og utforme løsninger for disse	

	Programmering, 10. trinn : bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
Fo	rslag til læringsmål
	Elevene forstår hva en funksjon er, og hvordan de kan brukes.
	Elevene klarer å bruke programmering til å eksperimentere med geometriske former.
	Elevene klarer å skrive egne funksjoner for å løse enkle problemer.
Fo	rslag til vurderingskriterier
	Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
	Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.
Fo	rutsetninger og utstyr
	Forutsetninger : Kjent med hvordan skilpaddene i Python fungerer. Ingen forutsetninger utover dette er påkrevd.
	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. (../skilpaddeskolen/skilpaddeskolen.html)

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

Variasjoner	
☐ Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.	
Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

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