

Lærerveiledning - Stjerner og galakser

Kurs: Python

Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi se nærmere på hvordan funkjoner kan gjøre programmene vi skriver enklere og mer oversiktlige. Spesielt så skal vi se hvordan if-setninger kan brukes til å tegne stjerner og galakser.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Funksjoner, if-setninger, Skilpadder

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

•
Programmering, 10. trinn: omgjøre problemer til konkrete delproblemer, vurdere hvilke delproblemer som lar seg løse digitalt, og utforme løsninger for disse
Programmering, 10. trinn: utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter
Kunst og håndtverk, 4. trinn: eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer

Forslag til læringsmål Elevene kan bruke et tekstbasert programmeringsspråk. Elevene forstår hvordan en kan tegne geometriske figurer tilfeldig på skjermen. Elevene kan forklare hvordan en if-setning fungerer og er i stand til å sette sammen flere slike Elevene kan forklare hva en funksjon er og skrive enkle funksjoner selv. Forslag til vurderingskriterier Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven. Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor. Forutsetninger og utstyr Forutsetninger: Kjennskap til skilpadder og if-setninger. 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. (../stjerner_og_galakser/stjerner_og_galakser.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