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

Forslag 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.

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**: 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)