

Lærerveiledning - Kuprat

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python Tema: Tekstbasert Faq: Norsk

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven introduseres elevene for første gang for programmeringssprket Python. Hensikten med oppgaven er å lære seg å lage et program som skriver ut tekst på skjermen.



Oppgaven passer til:

Fag: Norsk

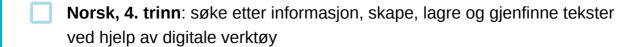
Anbefalte trinn: 7.-10. trinn

Tema:

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

Norsk, 4. trinn: lage tekster som kombinerer ord, lyd og bilde, med og uten
digitale verktøy



Forslag til læringsmål

The case has installed as their as their stalls are supposed as a limited

ш ⊨ievene nar installert руtпоп од кап skrive enkle programmer som skriver tekst til skjerm
Forslag til vurderingskriterier
Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å lage flere dyr som kan "prate" med hverandre.
Forutsetninger og utstyr
Forutsetninger: Ingen.
Utstyr: Datamaskin med Python.
Fremgangsmåte
Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (/kuprat/kuprat.html)
Filnavn er noe som ofte kan skape problemer. Får elevene merkelige feilmeldinger kan det være lurt å sjekke at filnavnet ikke heter "python.py", eller inneholder æøå.
Noen elever finner kanskje ut at det går ann å bruke print uten parenteser, mens for andre gir dette en feilmelding. Dette har med hvilken versjon av Python en har installert. I nyeste utgave av Python - som det anbefales å bruke - får en feilmelding om en ikke bruker parenteser med print funksjonen.
Eksterne ressurser

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)