# 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

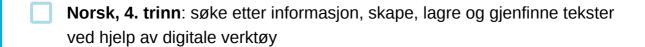
Anbefalte trinn: 7.-10. trinn

Tema:

Tidsbruk: Enkelttime

## Kompetansemål

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



### Forslag til læringsmål

	evene har installert python og kan skrive enkle programmer som skriver ast til skjerm
_	1 , 1 , 1 , 1 , 1
Hors	lag til vurderingskriterier
Ele	even oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
	even oppnår høy måloppnåelse ved å lage flere dyr som kan "prate" med erandre.
Foru	itsetninger og utstyr
☐ Fo	rutsetninger: Ingen.
Ut:	styr: Datamaskin med Python.
Fremç	gangsmåte
	r tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. å se oppgaveteksten. (/kuprat/kuprat.html)
kan d	rn er noe som ofte kan skape problemer. Får elevene merkelige feilmeldinger et være lurt å sjekke at filnavnet ikke heter "python.py (http://python.py)", nneholder æøå.
for an install	elever finner kanskje ut at det går ann å bruke print uten parenteser, mens dre gir dette en feilmelding. Dette har med hvilken versjon av Python en har ert. I nyeste utgave av Python - som det anbefales å bruke - får en elding om en ikke bruker parenteser med print funksjonen.

Eksterne ressurser
Foreløpig ingen eksterne ressurser

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