

# ◆ Lærerveiledning - Skilpaddetekst

*Skrevet av: Madeleine Lorås, Øistein Søvik og Vegard Tuset*

*Kurs: Python*

*Tema: Tekstbasert*

*Fag: Programmering*

*Klassetrinn: 8.-10. klasse*

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære å skrive kode som skriver stor tekst ved hjelp av turtle.

## Oppgaven passer til:

**Fag:** Programmering

**Anbefalte trinn:** 8.-10. trinn

**Tema:** Tekststrenger, løkker, funksjoner

**Tidsbruk:** Dobbelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** analysere problemer, gjøre dem om til delproblemer og gjøre rede for hvordan noen av delproblemene kan løses med programmering
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** planlegge og skape et digitalt produkt og vurdere dette med tanke på brukervennlighet
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** utvikle og feilsøke dataprogram som løser

definerte problemer, inkludert kontrollering eller simulering av fysiske objekter

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke funksjoner og løkker til å behandle og printe tekststrenger.
- ☐ Elevene kan forklare og bruke andres kode i eget prosjekter.
- ☐ Elevene kan utvikle og feilsøke programmer.

## Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Kjennskap til Python.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Python installert.

## Fremgangsmåte

... ..

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven.  
Klikk her for å se oppgaveteksten. (../skilpaddetekst/skilpaddetekst.html)

## Variasjoner

☐ Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.

## Eksterne ressurser

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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