

# Lærerveiledning - Kuprat

*Skrevet av: Øistein Søvik*

*Kurs: Python*

*Tema: Tekstbasert*

*Fag: Norsk*

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

## Om oppgaven

I denne oppgaven introduseres elevene for første gang for programmeringsspråket 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
- ☐ **Norsk, 4. trinn:** søke etter informasjon, skape, lagre og gjenfinne tekster ved hjelp av digitale verktøy

### Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene har installert python og kan skrive enkle programmer som skriver

- ☐ Elevene har installert python og kan 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

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...

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