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

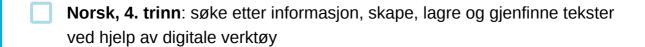
Anbefalte trinn: 7.-10. trinn

Tema:

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

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



Forslag til læringsmål

	vene har installert python og kan skrive enkle programmer som skriver st til skjerm	
Forslag til vurderingskriterier		
☐ Ele	ven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.	
	ven oppnår høy måloppnåelse ved å lage flere dyr som kan "prate" med randre.	
Forutsetninger og utstyr		
☐ For	rutsetninger: Ingen.	
Uts	tyr : Datamaskin med Python.	
Fremg	angsmåte	
	tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. å se oppgaveteksten. (/kuprat/kuprat.html)	
	n er noe som ofte kan skape problemer. Får elevene merkelige feilmeldinger et være lurt å sjekke at filnavnet ikke heter "python.py", eller inneholder æøå.	
for and installe	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 ding 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)