



Övningen är framtagen av Susanne Jönsson

Öva på Gemener och Versaler med Bee-Bot och Blue-Bot

Syfte:

Barnet/eleven får på ett lekfullt sätt träna på gemener och versaler samt introduceras för programmering och datalogiskt tänkande på ett lustfyllt sätt.

Uppgiften:

Är att barnet med hjälp av en egentillverkad spelplan och rimkort ska programmera Bee-bot till rätt plats. Barnet slår en tärning och får upp ett ord eller bild. Barnet har i uppgift att programmera roboten till motsvarande rimord på spelplanen. Turen går över till nästa spelare som börjar på det ställe Bee-Bot stannade på.

Kopplingar till styrdokumentet:

Ur Lpfö98, Förskolan ska sträva efter att varje barn:

- *utvecklar intresse för skriftspråk samt förståelse för symboler och deras kommunikativa funktioner.*
- *utvecklar sin förmåga att urskilja teknik i vardagen och utforska hur enkel teknik fungerar.*

Ur Lgr11, Förskoleklassens syfte och centrala innehåll

I undervisningen ska eleverna genom leken ges möjlighet att bearbeta intryck, pröva olika identiteter, utveckla kreativitet samt sin förmåga att samarbeta och kommunicera. Undervisningen ska uppmuntra och utmana eleverna att pröva egna och andras idéer.

Undervisningen ska behandla följande centrala innehåll.

- *Bokstäver och andra symboler för att förmedla budskap.*
- *Initiera, organisera och delta i lekar av olika slag.*

Ur Lgr11, Fritidshemmets syfte och centrala innehåll

- *I undervisningen ska eleverna genom leken ges möjlighet att bearbeta intryck, pröva sin identitet, utveckla kreativitet samt sin förmåga att samarbeta och kommunicera.*
- *I undervisningen ska eleverna erbjudas en variation av arbetssätt, uttrycksformer och lärmiljöer.*
- *Eleven ska ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att utforska och beskriva företeelser och samband i natur, teknik och samhälle.*

Ur Lgr11, Grundskolan

Eleverna ska kunna orientera sig i en komplex verklighet, med ett stort informationsflöde och en snabb förändringstakt.

Centralt innehåll i Svenska åk 1-3

- *Alfabetet och alfabetisk ordning.*



Övningen är framtagen av Susanne Jönsson

Material:

En laminerad kortlek med alla versaler i alfabetet, plansch med alfabetet eller Bee-Bot alfabetsmatta och en Bee-Bot eller Blue-Bot.

Mål med uppgiften:

Är att barnet/eleven ska bli säker på gemener och versaler.

Lektionsplanering:

Lektion 1, ca 60 min

Tidsåtgång: Tidsåtgången beror av hur många elever som samarbetar. Man ska inte vara fler än fyra stycken för då går spelet för långsamt.

Instruktion:

Om barnen/eleverna inte är vana att använda robotarna så börja med att gå igenom hur knapparna används.

X - raderar all tidigare programmering

GO - kör det som är programmerat

Rakt fram och rakt bak är just det och inget annat.

Sväng höger och sväng vänster innebär endast en sväng. Roboten rör sig inte alls framåt eller bak åt då.

// - paus, roboten pausar, står över ett steg

Blanda korten med gemener och visa barnen/eleverna hur spelet går till. Be en elev att placera ut roboten på valfri bokstav.

1. Låt barnet/eleven dra ett kort med en versal.
2. Barnet/eleven säger både vad han/hon står på för bokstav och vilken han/hon fått på kortet.
3. Be barnen/eleverna hjälpa till att programmera vägen till målet.
4. Lägg undan det förbrukade kortet.
5. Turen går över. Upprepa från 1.

Varianter:

Lägg inte bort de kort som använts, utan blanda in dem i leken igen. Om man får samma bokstav man står på får man dra ett nytt kort.

Ha bara med de aktuella bokstäverna i kortleken, alternativt de barnen/eleverna behöver träna på