



Övningen framtagen av Susanne Jönsson

# Öva rimord med Bee-Bot och Blue-Bot

## Lektionsplanering: Färdighetsträning rimord

### Syfte:

Barnet/eleven får på ett lekfullt sätt träna på rimord 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 ett nyanserat talspråk, ordförråd och begrepp samt sin förmåga att leka med ord, berätta, uttrycka tankar, ställa frågor, argumentera och kommunicera med andra,
- 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.**

- Rim, ramsor och andra ordlekar.
- 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**

- *Texter i form av rim, ramsor, sånger, bilderböcker, kapitelböcker, lyrik, dramatik, sagor och myter.*

### Material:

En tärning med fickor (med bilder för yngre barn/elever)  
En tärning med ord för elever som kan läsa. Alternativt apparna Make a Dice (iPad) eller Flexi Dice (Android), Spelplan med bilder och Bee-Bot eller Blue-Bot.



### Mål med uppgiften:

Är att barnet blir säkrare på att rimma.

### 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 håger och sväng vänster innebär endast en sväng. Roboten rör sig inte alls framåt eller bak åt då.*

*|| - paus, roboten pausar, står över ett steg*

Slå tärningen och visa barnen/eleverna hur spelet går till. Be ett barn att placera roboten på valfri bild.

1. Låt barnet/eleven slå tärningen.
2. Barnet/eleven säger både vad hen får på tärningen (mus) och vilken ruta hen ska till (hus.)
3. Be barnet/eleven att programmera vägen till målet.
4. Turen går över till nästa spelare som börjar på det ställe Bee-Bot stannade på.  
Upprepa från 1.

**Varianter:** Använd alfabetsmattan från Hands-On Science i stället för spelplanen och låt eleverna bokstavera rimorden.