

# Övning- Plocka en vårbukett med Blue eller Bee-Bot



En vårig programmeringsövning med inslag av matematik, färglära och naturkunskap.

## SÅ HÄR GÖR DU:

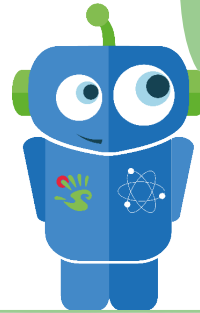
Lägg ut bilderna på blommorna under mattan. Nedan finner du uppdrag till barnen/eleverna. Använd paus (=) knappen för att markera att Blue-Bot "plockar" en blomma. Övningen går att genomföra som en tävling med två botten på mattan samtidigt, då gäller det att även se upp för den andra botten.

## UPPDRAG:

- Plocka så många blommor som möjligt under 3 min. Du kan stanna vid samma blomma flera gånger. Anteckna antal på ett papper. Rita sedan av din bukett.
- Plocka bara gula, blåa, vita o.s.v. blommor under 1 min.
- Plocka en blomma som oftast växer i ett dike.
- Plocka en blomma du ofta hittar i trädgården.
- Plocka blomman du oftast ser först på våren.
- Plocka x vita och x blå blommor.
- Plocka en blomma som heter.....
- Plocka en blomma som har formen av en klocka, stjärna o.s.v.
- En ska bort, varför då? Välj en blomma som inte liknar de andra. Motivera varför den ska bort.

### Det här behöver du:

- Bee- eller Blue-Bot,
- rutnäsmatta,
- tidtagarur (mobil eller timglas)
- bifogade blombilder.



## VAD SÄGER LÄROPLANEN?

### Lgr11

Ämnet Teknik

Arbetsätt för utveckling av tekniska lösningar

- Att styra föremål med programmering.

Ämnet Matematik

- Hur entydiga stegvisa instruktioner kan konstrueras, beskrivas och följas som grund för programmering.

Symbolers användning vid stegvisa instruktioner.

### Lpfö18:Förskolan ska ge varje barn förutsättningar att utveckla:

- intresse för berättelser, bilder och texter i olika medier, såväl digitala som andra.

