

Sverigemattan

- Sverige ett temaarbete

MÅL:

Att gå igenom enkla steg i programmering. Eleverna lär sig begrepp i ämnet geografi och får samtidigt på ett hands-on sätt möta en golvrobot samt bekanta sig med en karta över Sverige.

UPPGIFTEN:

Ta reda på fakta om Sverige med hjälp av Blue-Bot, Sverigemattan och en kartbok. Eleverna programmerar sin robot till olika rutor på Sverigekartan och arbetar sedan med fakta utifrån en kartbok.

Denna uppgift kan varieras i svårighetsgrad beroende på förkunskaper och årskurs. Fakta kan sedan redovisas skriftligt/muntligt med hjälp av t.ex. digital presentation eller film.

LEKTION 1, CA 60 MIN

FÖRBEREDELSE:

Ha tillgång till tärningar med siffror och bokstäver eller kort med bokstäver och siffror. Fakta som eleverna ska lära sig/hitta, kan skrivas eller projiceras på tavlan. Eleverna delas in i grupper, varje grupp får ett bestämt antal "slag" med tärningar eller dragning med korten.

HUR GÖR DU:

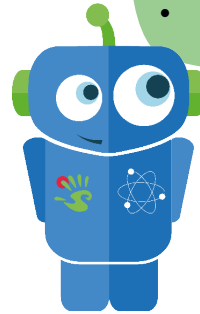
Eleverna börjar med att slå tärningarna. Tärningarna visar en siffra och en bokstav. T.ex. A och 3. Det går även bra att använda egengjorda siffer- och bokstavskort som eleverna kan lägga i en hög och dra ur. Nu ska eleverna programmera Blue-Bot till rätt ruta. Ni kan utgå från en plats nära eller er hemort. När botten har hamnat i rätt ruta tar eleverna reda på fakta utifrån en kartbok. Innan har läraren skrivit uppdrag och faktafrågor på tavlan. *Se förslag på frågor nedan:*

- Vad heter landskapet/landskapen i rutan?
- Vilka landskap gränsar till landskapet i rutan?
- Vilken är landskapets största stad?
- Vilken är landskapets största vattendrag?
- Vilken färg dominerar i rutan? Varför?
- Tror ni att det är ett tätbefolkat landskap?



Det här behöver du:

- Bee- eller Blue-Bot
- Sverigematta
- Jättetärningar med fickor, eller siffer- och bokstavskort
- Kartbok



LEKTION 2, CA 60 MIN FRÅGESPORT!

När eleverna nu har fått grundläggande kunskaper om Sveriges landskap kan man testa dessa med ett quiz.

FÖRBEREDELSE:

Dela in klassen i lag. Uppgiften bör förslagsvis göras i halvklass.

HUR GÖR DU?

Läraren ställer frågor om Sverige och de olika landskapen. Eleverna får "svara" genom att programmera botten till rätt ruta. Det går att använda obegränsat antal robotar på mattan! Gör det till en tävling, först till staden/platsen vinner!

Förslag på frågor:

- Var ligger Sveriges största sjö?
- Gå till ett landskap som gränsar till ett av våra grannländer.
- Vilken är Sveriges största ö?
- Var ligger Sveriges högsta berg?
- Vilken är Sverige nordligaste landskap?
- Vilket landskap förknippar vi med Dalahästar?
- Vilket landskap har en bro över till Köpenhamn?
- Gå till ett landskap som har mycket järnmalm
- I vilket landskap ligger vår huvudstad?

Kluring: Hur långt är det från den största staden i landskapet "X" till Stockholm? Använd dig av skalan på kartan.

VAD SÄGER LÄROPLANEN?

**Centralt innehåll, Geografi åk 1-3:
Att undersöka verkligheten**

-Metoder för att söka information från olika källor: intervjuer, observationer och mätningar. Hur man kan värdera och bearbeta källor och information, såväl med som utan digitala verktyg.

Geografins metoder, begrepp och arbetsätt

-Namn och läge på Sveriges landskap samt orter, berg, hav och vatten i Sverige samt huvuddragen för övriga Norden.

Centralt innehåll: Teknik Arbetsätt för utveckling av tekniska lösningar

- årskurs 1-3: Att styra föremål med programmering.
- årskurs 4-6: Att styra egna konstruktioner eller andra föremål med programmering.

