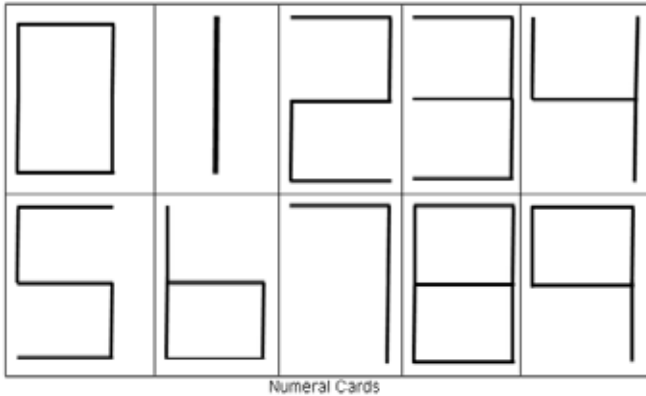


Programmera en siffra med Bee-Bot eller Blue-Bot



Numeral Cards

MÅL:

Förstå enkla programmeringsbegrepp och träna enkel programmering.

FÖRBEREDELSE:

Dela in eleverna i grupper om 2-3st. Visa "sifferkortet" så eleverna förstår hur siffrorna ser ut och hur de ska programmera för att Bee- eller Blue Bot ska följa dem.

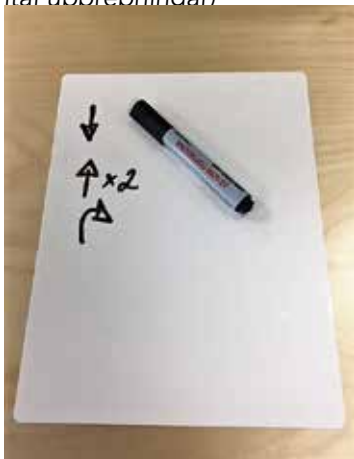
HUR GÖR DU?

Be eleverna välja en siffra som Blue-Bot ska programmera. Dela ut whiteboard och pennor. Eleverna ska börja med att skriva ner sin "siffer-algoritm".

Detta kan ske på olika sätt. Det är inte så viktigt hur de dokumenterar sekvensen (lodrätt eller vågrätt, se bild 1) bara att den är rätt och att de kan förklara hur de tänker. Se till att eleverna är konsekventa i sitt "pro-grammerande". Eleverna bör även markera ut "start" eftersom det är viktigt i hur siffran programmeras.

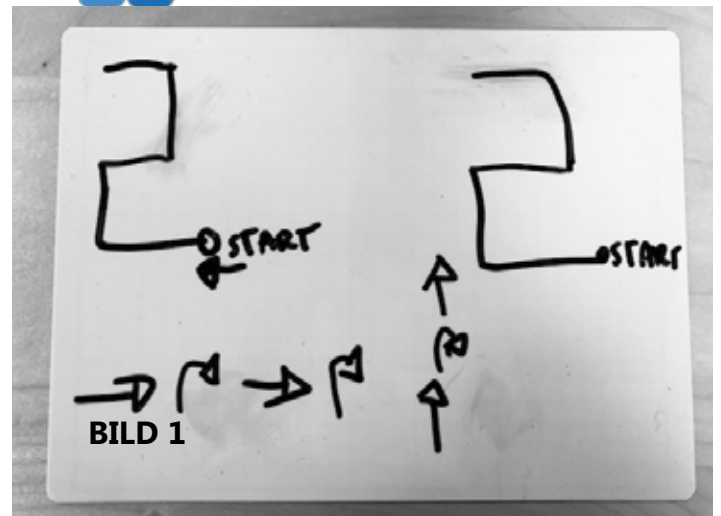
EXTRA

Se om eleverna kan lägga till upprepningar/loopar i koden så att det blir färre pilar i sekvensen. En loop kan t.e.x. se ut som på bilden nedan. (en pil ett gångertecken och antal upprepningar)



Det här behöver du:

- Bee- eller Blue-Bot
- Mini-whiteboard
- Whiteboard pennor



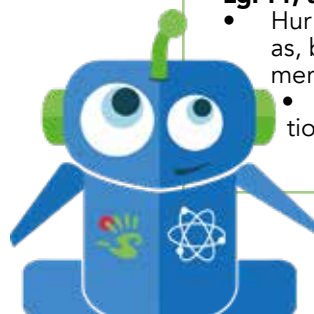
VAD SÄGER LÄROPLANEN?

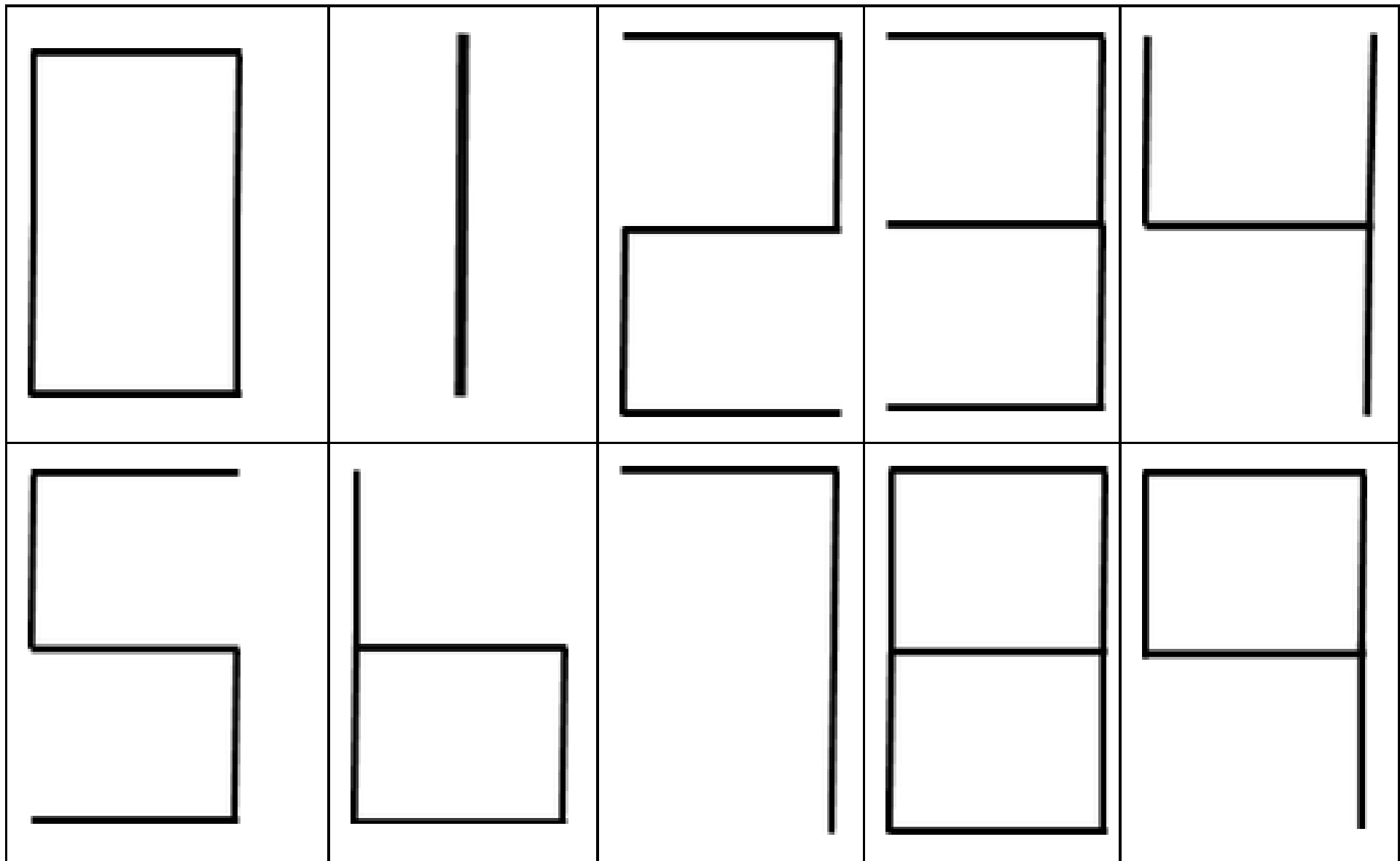
Lgr11, ämnet Teknik

- Att styra föremål med programmering

Lgr11, ämnet Matematik

- Hur entydliga stegvisa instruktioner kan konstrueras, beskrivas och följas som grund för programmering.
- Symbolers användning vid stegvisa instruktioner.





Numeral Cards