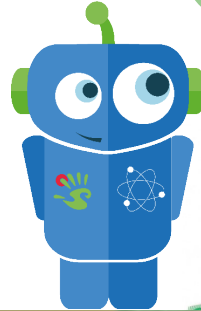


# Spela basket med Dash!



## Det här behöver du:

- Dash
- Dash och Dot Launcher
- En liten basketkorg, mugg eller liknande
- Metertejp. tex WASHI
- Lärplatta
- Appen - Blockly for Dash &Dot

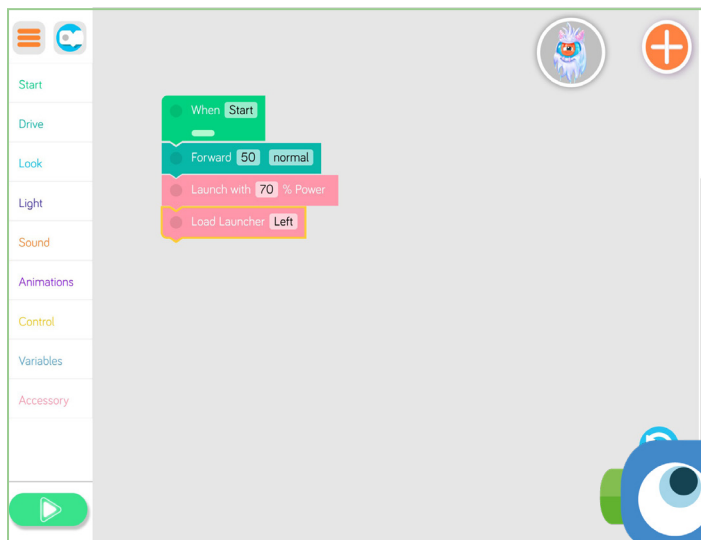


## Förvandla Dash till en avfyrningsmaskin!

Dash ska spela med sina kompisar i en basketmatch och inför matchen behöver han lite extra hjälp med träningen. Hjälp Dash att träffa korgen. Öva, öva!

## MÅL:

Att styra en robot med enkel programmering. Att förstå att något som skrivs på skärmen påverkar en "fysisk" produkt - hur enkla maskiner fungerar, t ex hävstången.



## HUR GÖR DU?

Se till att du har appen installerad på din lärplatta. Skriv ett program som gör att Dash följer en linje och (helst) sätter tre skott i korgen.

Under den rosa fliken Accessory hittar du blocken som hjälper dig att ladda och skjuta med launchern.

## VAD SÄGER LÄROPLANEN?

Lgr11

Centralt innehåll:

**Matematik Algebra**

- årskurs 4-6 samt 7-9: Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering. Programmering i visuella/ olika programmeringsmiljöer.

**Teknik Arbetssätt 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.

