

PEDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

- Utforsk analog programmering.
- Utvikle problemløsningsevnen.
- Tren romforståelse og å orientere seg i et rutenett.
- Utvikle samarbeid og kommunikasjon.
- Tren finmotorikk.



EDUCO Coding zoo

Art.nr. 149516



UNDERVISNINGSSOPPLEGG

Bli kjent materialet: EDUCO Coding zoo består av 2 store arbeidskort i plast med bilde over dyreparken, 15 oppgavekort, 25 kort med piler og 15 trefigurer. Før man begynner å jobbe med oppgavekortene kan det være verdifullt å undersøke og utforske arbeidskortene/spillbrettet sammen. En måte er å plassere trefigurene i sine respektive innhegninger for å orientere seg og komme inn i spillet. Diskuter også inntrykkene av det dere ser og de ulike kortene. Tren ord og begreper som kan være nyttige, for eksempel rett frem, høyre, venstre, ruter, dyrepasser osv. Oppgavekortenes vanskelighetsgrad øker gradvis. Kortene med færre piler er generelt lettere enn de med flere piler.

Arbeid sammen: Første steg kan deretter være å jobbe med et oppgavekort sammen (velg forslagsvis et oppgavekort med piler første gang da det anses lettere). Ta et oppgavekort og se på kortet for å se hvilken farge dyrepasserer har på støvlene sine. Plasser deretter dyrepasserer på støvelavtrykkene med samme farge på arbeidskortet. Følg instruksjonene (pilene). Oppdraget er å finne ut hvilket dyr dyrepasserer er på vei til. Sørg for å uttrykkelig si hvert steg dere tar med dyrepasserer, for eksempel: "Nå går jeg ett steg fremover, deretter svinger jeg til høyre, osv." Snu kortet for å se om det ble riktig.

Arbeid med oppgavekortene med pilene: Når dere er kjent med hvordan spillet fungerer, kan dere jobbe med oppgavekortene med pilene individuelt eller i par/gruppe.

Arbeid med "baksiden" av oppgavekortene: Velg baksiden av et instruksjonskort. Hvilke steg må dyrepasserer ta for å nå dyret via den korteste veien? Plasser kortene med pilene i riktig rekkefølge. Snu deretter kortet for å verifisere.

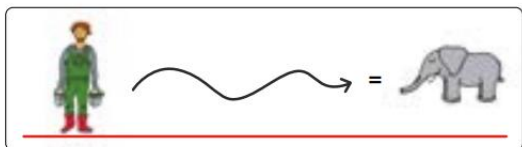
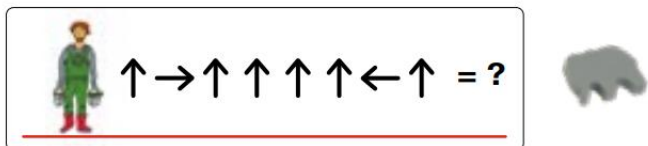
BEGREP

Instruksjoner, piler, programmere/kode, høyre, venstre, rett frem, farger, dyr etc.

FLERE TIPS OG IDEER

Forenkle spillet: Gjør en aktivitet i større skala, med ringer/kvadrater og objekter (for eksempel kosedyr). Gi instruksjoner som: "Gå til den gule ringen via bjørnen."

Eksempel på hvordan man kan introdusere oppgavekortene: For oppgavekortet nedenfor, gjør følgende: "Først, ta ett steg fremover, sving til høyre (mens du blir stående på samme rute), gå 4 steg fremover, sving til venstre (igjen, mens du blir stående på samme rute), og til slutt ta ett steg fremover. Dyrepassereren med de røde støvlene skulle til elefanten." Snu kortet for å kontrollere.



Ved arbeid med "baksiden" av oppgavekortene brukes de løse pilene: For oppgavekortet nedenfor, gjør følgende: "Først, sving til høyre (mens du blir stående på samme rute), og gå deretter to steg fremover."

