

# PEDAGOGISKT MATERIAL



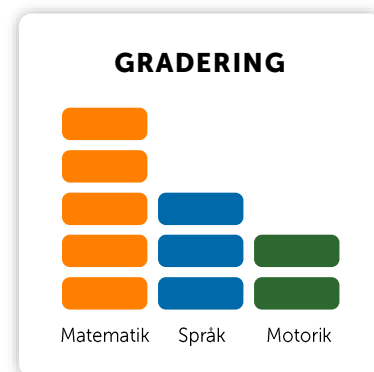
## SYFTE OCH MÅL

- Utforska analog programmering.
- Utveckla problemlösningsförmågan.
- Träna rumsuppfattning och att orientera sig i ett rutnät.
- Utveckla samarbete och kommunikation.
- Träna finmotorik.



## EDUCO Coding zoo

Art.nr. 149516



## LEKTIONSFÖRSLAG

**Lär känna materialet:** EDUCO Coding zoo består av 2 stora arbetskort i plast med bild över djurparken, 15 uppgiftskort, 25 kort med pilar och 15 träfigurer. Innan man börjar jobba med uppgiftskorten så kan det vara värdefullt att undersöka och utforska arbetskortet/spelbrädet tillsammans. Ett sätt är att placera träfigurerna i sina respektive inhägnader för att orientera dig och komma in i spelet. Diskutera också era intryck av det ni ser och låt barnen beskriva kortet. Träna ord och begrepp som kan vara användbara som till exempel rakt fram, höger, vänster, rutor, djurskötare m.m. Uppgiftskortens svårighetsgrad ökar gradvis. Kortet med färre pilar är generellt lättare än de med fler pilar.

**Arbeta tillsammans:** Första steget kan sedan var att jobba med ett uppgiftskort tillsammans (välj förslagsvis ett uppgiftskort med pilar första gången då det anses lättare). Ta ett uppgiftskort och titta på kortet för att se vilken färg djurskötaren har på sina stövlar. Placera sedan djurskötaren på stövelavtrycken med samma färg på arbetskortet. Följ instruktionerna (pilarna). Uppdraget är att ta reda på vilket djur djurskötaren är på väg till. Se till att uttryckligen säga varje steg som ni tar med djurskötaren, till exempel: "Jag går nu ett steg framåt, därefter svänger jag till höger, etc." Vänd på kortet för att se om det blev rätt.

**Arbeta med uppgiftskorten med pilarna:** När barnen är bekanta med hur spelet fungerar så kan de arbeta med uppgiftskorten med pilarna enskilt eller i par/grupp.

**Arbeta med "baksidan" av uppgiftskorten:** Välj baksidan av ett instruktionskort. Vilka steg måste skötaren ta för att nå djuret via den kortaste vägen? Placera kortet med pilarna i rätt ordning. Vänd sedan på kortet för att verifiera.

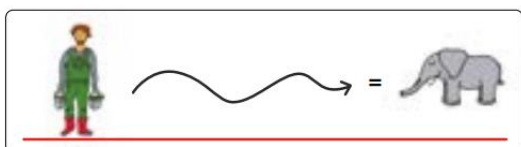
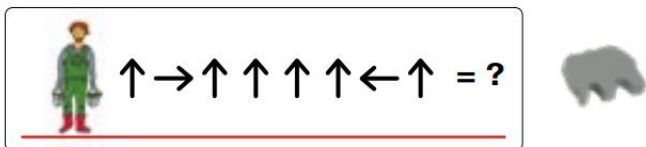
## BEGREPP

instruktioner, pilar, programmera/koda, höger, vänster, rakt fram, färger, djur

## YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

Förenkla spelet: Gör en aktivitet i större skala, med ringar/kvadrater och objekt (till exempel gosedjur). Ge instruktioner som: "Gå till den gula ringen via björnen."

**Exempel på hur man kan introducera uppgiftskorten:** För uppdagskortet nedan, gör följande: "Först, ta ett steg framåt, sväng till höger (medan du stannar på samma ruta), gå 4 steg framåt, sväng till vänster (igen, medan du stannar på samma ruta), och slutligen ta ett steg framåt. Djurskötaren med de röda stövlarna skulle till elefanten." Vänd kortet för att kontrollera.



Vid arbete med "baksidan" av uppgiftskorten används de lösa pilarna. För uppdagskortet nedan, gör följande: "Först, sväng till höger (medan du stannar på samma ruta), och gå sedan två steg framåt."

