

Lektionsplan: “Robotten på eventyr”

Om forløbet

Med udgangspunkt i et eventyr, skal eleverne finde og gengive centrale elementer fra historien, og dernæst kodes robotten så den kan køre til illustrerede elementer i rækkefølge. Her bliver både arbejdet med digital og analoge ikon-baserede koder

Varighed

2-4 lektioner afhængig af detaljeringsgraden.

Mål

Teknologiforståelsesmål:

Teknologisk handleevne

Kompetenceområde:

Eleven kan, med udgangspunkt i viden om digitale teknologiers sprog og principper, handle hensigtsmæssigt med digitale teknologier i afgrænsede situationer.

Færdigheds- og vidensmål:

Programmering:

Eleven kan følge og tilrette simple programmer i mindst et blokbaseret sprog.

Eleven har viden om basale konstruktioner i blokbaserede programmeringssprog.

Dansk - Fortolkning (efter 2. klassetrin)

Eleven kan forholde sig til velkendte temaer gennem samtale om litteratur og andre æstetiske tekster

Undersøgelse

Fase 2

Færdigheds- og vidensmål:

Eleven kan udpege centrale elementer

Eleven har viden om tema, genre, forløb og personskildring.

Sådan gør du

Forudsætningen for dette forløb er at eleverne kender det valgte eventyr (eller en anden historie).

Eleverne skal finde eventyrets centrale elementer og disse situationer skal eleverne afbillede på felter, der placeres i plasticlomme-måtten.

Der arbejdes i grupper af 4 elever og gruppen fremstiller deres egen fortælleridentitet (som gengives på den tilhørende skabelon) og Blue-Bot'ten iklædes denne identitet.

Eleverne viser eventyrets hovedtræk for hinanden.

Arbejdsformer

Eleverne arbejder i grupper.

Differentiering

Afhængig af elevernes faglige formåen, kan der differentieres i forhold til antallet af eventyrets centrale elementer.

Når eleverne skal tegne på de tilhørende felter (til plastic-lomme-måtten) kan der endvidere differentieres i detaljeringsgraden - både på tegninger og antallet af elementer.

Materialer

Elevarbejdsark