

Eläimet

Tarvikkeet:

- tulostetut eläinten kuvat, puut ja QR-koodit
- Blue Bot -robotti
- ohjelmointimatto
- iPad
- (Bluetooth-kaiutin)



Ennen opetushetkeä eläinten kuvat, puut ja QR-koodit laitetaan ohjelmointimatolle haluttuihin kohtiin.

1. Istutaan lasten kanssa lattialle piiriin ja kerrotaan, että Blue bot -robotti lähtee etsimään ystäviään metsästä. Nimetään ohjelmointimatolla olevat eläimet ja päätetään, minkä eläimen luokse mennään ensin.
2. Laitetaan Blue Bot -robotti haluttuun aloituskohtaan ohjelmointimatolle.
3. Jokainen lapsi antaa vuorollaan yhden käskyn robotin selässä olevilla nuolinäppäimillä. (Käskyn jälkeen painetaan vihreää GO-näppäintä ja robotin pysähtyttyä painetaan ruksinäppäintä.)
4. Jatketaan käskyjen antamista niin kauan, että päästään sovitun eläimen luo.
5. Nimetään eläin ja liikutaan yhdessä kuten eläin. Tämän jälkeen eläinkuva voidaan ottaa matolta sivuun odottamaan.
6. Etsitään matolta samalla värillä koodattu QR-koodi ja suunnitellaan reitti koodin luo. Ohjelmoidaan Blue Bot -robotti kyseiseen ruutuun samalla tavalla kuin kohdassa 3.
7. Lapsi skannaa aikuisen avulla QR-koodin iPadilla. (Avaa iPadin Kamera-sovellus ja vie kamera QR-koodin päälle. Paina yläreunaan ilmestyvää tekstipalkkia *Avaa sovelluksessa tai keltaista kehystä.*)
8. Lauletaan ja leikitään yhdessä QR-koodin alta paljastuva laululeikki. (Voit halutessasi kytkeä iPadin ennen tuokiota kannettavaan Bluetooth-kaiuttimeen, jotta musiikki kuuluu paremmin.)

9. Valitaan seuraava eläinystävä, kunnes kaikki eläimet ja laululeikit on käyty läpi.
10. Lopuksi kerätään kaikki eläinkuvat robotin ympärille ja todetaan, että robotti on löytänyt kaikki ystävänsä metsästä.