

## Lektionsplanering, programmering

### Lektion 1

Prata om datorn och programmering. Power point. Visa filmen "Program a teacher". Programmera mig för att äta ett äpple, skriv ner programmeringen. "Spara" på begrepp och sätt upp på väggen.

Utvärdering: Barnen tyckte det var jättekul, ställde många frågor där de förstod att datorer inte förstår sambandsord. Fixade uppgiften galant.

### Lektion 2

Analog programmering. Använd programmeringskort med pilar. Sätt upp på tavlan och gör i helklass. Eleverna jobbar i grupper om fyra, där två i taget programmerar och två löser uppgiften. (Dela ut programmeringskort och rutad "karta" för att programmera legogubbar.)

Utvärdering: Jag ändrade lite på planeringen och använde istället färdiga programmeringskort som jag hittade på "Kodboken" där de skulle programmera t ex en ekorre att samla ekollon och ta till ett bo. Det fanns olika svårighetsgrader och uppgiften gick väldigt bra. Tycker att de har lätt att förstå hur de skulle gå.

### Lektion 3

Programmera Blue bot.

Utvärdering: Många av barnen har använt Blue botarna på klubben så de var bekanta med dem. Jag gjorde två parallella banor så att två grupper jobbade tillsammans i varje rum, två i varje grupp. De skulle programmera dem och gå från start till mål och sedan tillbaka. De flesta fixade det väldigt bra, i en del grupper var samarbetet orsaken till att de inte lyckades från början. Vi gjorde en dans med gemensam koreografi på slutet. Alla tyckte det var kul. De två tidigare lektionerna tror jag var en förutsättning för att det gick så lätt. Däremot hade jag gärna haft halvklass till detta.

### Lektion 4

Prova Vaiana och ev Frost.

Utvärdering: Detta gjorde vi inte, p g a tidsbrist, vi hade inte hunnit med Scratch då, men jag tänker att vi gör det här längre fram.

### Lektion 4

Vi börjar med Scratch. Vi tittar först på vad de olika kontrollerna betyder. Skriv ut stort och sätt på tavlan. Vi gör första stegen tillsammans.

Utvärdering: Vi tog ett pass till att skapa konton och logga in. Därför hann vi inte börja med den ena gruppen. Den andra hann med att prova att få sprajten att gå, hoppa, upprepa med loopar, byta bakgrund osv. Ett fåtal elever har använt scratch förut och kom snabbt igång.

## Lektion 5

Vi gör ett enkelt spel tillsammans.

Utvärdering: Hit har vi inte kommit ännu men båda grupperna har loggat in och gjort sig bekanta med spajtarna, bakgrund och en del av händelseknapparna.

Sammanfattningsvis skulle jag säga att jag önskar mer tid till programmeringen. Det är svårt att hinna med allt, nu har jag använt både matematik och tekniklektioner men jag ligger väldigt mycket efter med tekniken där vi den här terminen jobbar med papper. Jag funderar på om jag ska använda nästa termins tekniklektioner endast till programmering. Fortfarande tycker jag det är underligt att programmering inte finns som ett kunskapskrav, det blir lite otydligt vad vi ska bedöma tycker jag.