

UTKAST PLANERING "PROVA PÅ- INTRODUKTION PROGRAMMERING FÖR PEDAGOGER- SKOLMÖTE " 30/10-17, kl 14.30- 16.30.

AKTIVITET	INNEHÅLL
1. Alla fyller i "lappar- 3 frågor anonymt	Skriv ner 2 saker du associerar med orden programmering och digitalisering. Skriv ned en känsla du får.
INTRODUKTION POWER POINT	
2. Outline	Ge en översikt vad vi skall göra dessa 2 timmar
3. Introduktion	Kursen vi gått på Vetenskapens hus och vår uppgift- hur introducera för våra pedagoger men också forts. elever, besök av tekniska museet förra terminen, direktiv Skolverket m.m. Kort intro punkt 4- 6. Syfte och mål med dessa 2 timmar.
PRAKTIK	Fortsättning i samma tvärgrupper som tidigare.
4. Lapp programmering (praktik)	Indelning i två grupper (en pedagog från miniörerna, junior och senior i samma grupp). Rolig programmering med lappar.
5. Blue boots (praktik)	Enkel och kul programmering med kort och knapp tryck på bana.
6. Lego robot (praktik)	Enkel och kul programmering med knapp tryck på bana.
FORTSÄTTNING POWER POINT	
7. Ev. kort introduktion scratch och twine	Demonstration på projektor- gemensamt
8. Vad säger forskningen och vad är vi idag.	Aktuella artiklar Nature m.fl.
9. Vad vill vi?	Hur, vad, varför? Lite funderingar, möjligheter/ hinder. Nätverk via vetenskapens hus som kommit längre, låna Komtek/ besök/ kurser för er gratis på vetenskapens hus etc. FLL nästa termin!
10. Avslut- skriv ner på lappar igen?	Skriv ner 2 saker du associerar med orden programmering och digitalisering. Skriv ned en känsla du får.
11. Tack	Ni är bäst. Allt vi gjort idag skickas till er som PDF

Filmklipp

Steve Jobs Explains Why Learning to Program is Important m.fl