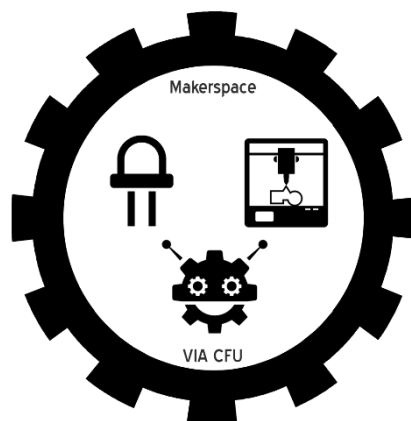
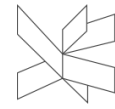




Code-a-pillar

Teknologier i undervisningen – alle fag





Kursusmaterialet er sammensat af Stefan Mandal Mortensen. Originale opgaver er udviklet af Peter Bak-Jensen.

Code-a-pillar

Samarbejde:

Nå frem

Placer start og mål:

Nr 1: Tag et kort og læg det. Sæt tilsvarende klods på.

Nr 2: Tag et nyt kort og læg det. Sæt den nye klods til.
Skift og forsæt indtil I er kommet til målet.



Kommunikation:

På tur med Code-a-pillar

Tegn 3 tegninger eller brug 3 ting.

Lad Code-a-pillar rejse til den første ting ved hjælp af kode-leddene.

Herefter skal Code-a-pillar rejse til den næste ting/sted osv

Lad børnene fortælle om hvert sted.



Problemløsning:

Forhindreingsbane

Byg en forhindreingsbane. Brug start og mål.

Tegn på papir symbolerne for ruten. Prøv herefter om det stemmer.

Få ruten til at passe.



Bevægelse:

Tunneler:

Sæt mange forskellige klodser på Code-a-pillar.

Sæt Code-a-pillar i gang.

Hurtigt efter hinanden skal børnene nu danne tunneler med ben, arme eller lignende som Code-a-pillar skal køre igennem.