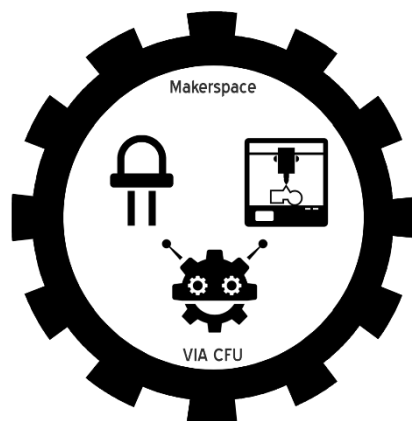




Lad os kode

Teknologier i undervisningen – alle fag



Lad os kode

Lad os kode er et aktivitetssæt, som bruges til at lære om kodning. Sættet består af 20 skummåtter, 20 kodekort og 10 forskellige objekter.



Hvad er koder og kodning?

Koder er en række kommandoer, som computere udfører, hvis kommandoerne er formuleret korrekt. Kodning er, når man kobler de forskellige kommandoer sammen til et bestemt handlingsforløb. Aktivitetssættet giver en enkel introduktion til kodning, og lærer eleverne at give og følge instrukser, når de skal guide hinanden rundt på måtterne.

Evner der udvikles

Når eleverne guider hinanden på måtterne, udvikler de samarbejdsevne, kritisk tænkning, problemløsning og får en basal introduktion til kodning.

Sådan bruges aktivitetssættet

Begynd med at lægge en enkel labyrint. Læg fire måtter som på billedet. Start med piler i retning ind mod labyrinten og læg en robot til slut. Det gælder om at nå hen til robotten ved hjælp af kodekort.



Nu skal eleverne med kodekortene vise, hvordan labyrinten skal gennemføres. På billedet viser de sorte kodekort, hvordan labyrinten gennemføres.

Det er vigtigt, at alle forstår, at kodekortet DREJ betyder kun at dreje, og ikke at tage et skridt.

Lav labyrinter for hinanden

Til at begynde med kan eleverne parvis bygge korte labyrinter med 5 – 6 måtter. Lad den ene elev bygge en labyrint, som den anden skal kode for, og derefter afprøve og diskutere om koden er korrekt. Er koden ikke korrekt, skal eleverne samarbejde om at finde fejkoden og rette den.

Reparér robotten

Én af robotterne er i stykker. Robottens fjeder og tandhjul er røget af inde i labyrinten. Find robotens dele inde i labyrinten og reparér den. I labyrintens måtter lægges der 1 eller 2 krydser, som betyder at man ikke kan træde på måtten/måtterne. Nedenfor kan man se hvad de forskellige objekter er, og de sorte kodekort forklares.



Fjeder



Tandhjul



Kryds



Gribeklo til at samle
fjeder eller tandhjul



Jetpack - spring over et kryds



Joker – her kan eleven der
koder, bestemme hvilken
aktivitet eleven i labyrinten skal
udføre, fx stå på et ben, pege på
sin næse osv. Jokerkortet kan
ligge hvor som helst i labyrinten.