

Färgprogrammering

Förståelse för rum, tid och form, och grundläggande egenskaper hos mängder, mönster, antal, ordning, tal, mätning och förändring - Matematik, Äldre

Syfte – Varför?

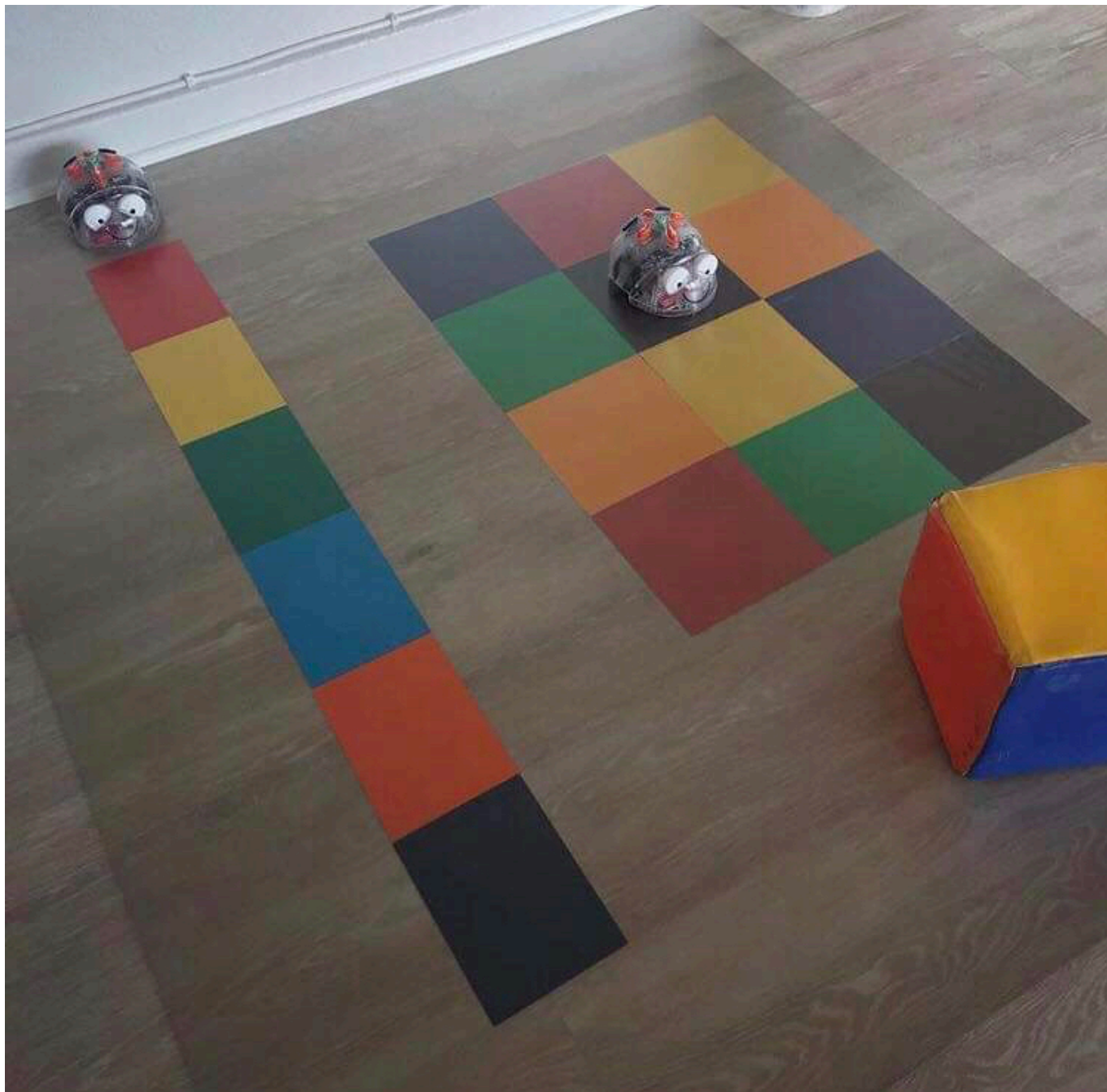
Att ge barnen en förståelse för grunderna i programmering.

Mål i Lpfö 18 – Vad?

Ur del 1: Utbildningen ska också ge barnen förutsättningar att utveckla adekvat digital kompetens genom att ge dem möjlighet att utveckla en förståelse för den digitalisering som de möter i vardagen (sid 9).

Tillvägagångssätt – Hur?

När vi arbetar med programmering i förskolan arbetar vi mycket med det datalogiska tänkandet, vilket bland annat innebär problemlösning och att tänka i flera steg. Ett sätt att göra det på är att erbjuda färgprogrammering. Man skapar ett rutnät med olika färger och en tärning med färger på, sedan slår man tärningen och ska försöka flytta Bee-bot till den färg som tärningen visar. Vill man göra det enkelt och anpassat för de yngre barnen kan man skapa en rad med färger, då blir fokus endast på att flytta framåt och bakåt. Vill man utmana de äldre barnen kan man däremot skapa ett ännu större rutnät och man kan även komplettera med en extra tärning och ge barnen i uppdrag att programmera Bee-bot till båda färgerna.





Resultat och analys

Den här aktiviteten blir rolig för barnen eftersom det blir som ett spel och när man slår tärningen/tärningarna så vet man inte vilken färg man ska få flytta till. Att man på ett enkelt sätt kan anpassa svårighetsnivån gör att den även passar för alla barn. Både de som precis börjat lära sig programmera, till de som behöver lite mer utmaningar och kan tänka många steg framåt. Det här är även en perfekt station att ha framme tillgänglig för barnen under hela dagen, eftersom den är enkel att genomföra och inte kräver så mycket material.

Ett tips är att fästa fast planen på golvet med bokplast. Då är aktiviteten alltid framme och tillgänglig för barnen och behöver enbart kompletteras med tärning och robot.