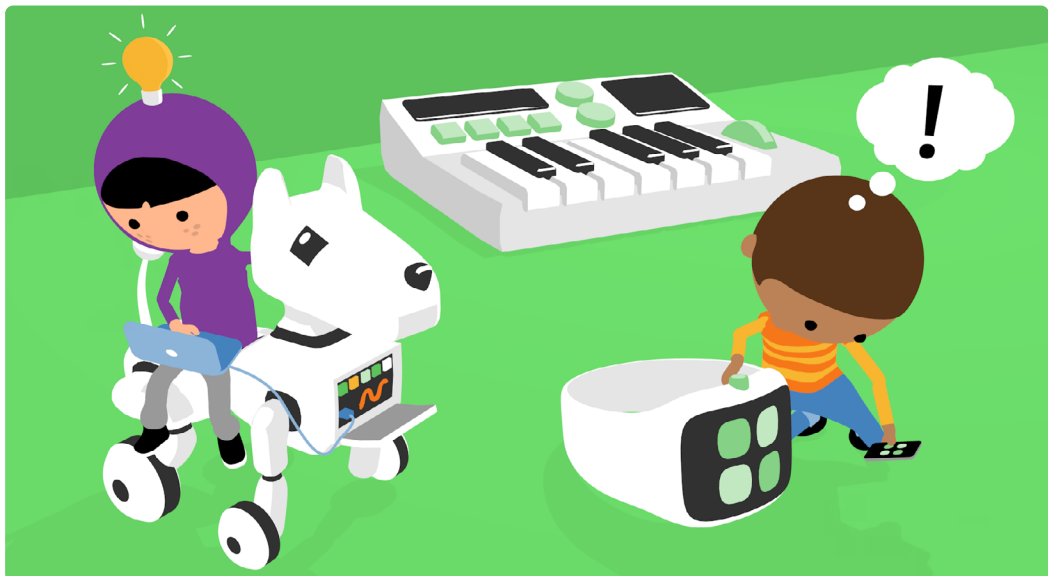


NOSA PÅ PROGRAMMERING | ÅK F-3

Undersök vad som är programmerat

Lektionen handlar om den digitala tekniken i elevernas närmiljö.

1 Titta på bilden



Titta på bilden och samtala tillsammans med en kompis om vad du ser. Svara på frågorna - ni kan ha olika svar.

- Vad föreställer bilden?
- Vad tror du att personerna på bilden gör?
- Vad på bilden tror du är programmerat?
- Vad på bilden kan inte programmeras?

- Kan tankar programmeras?
- Kan lampor programmeras?
- Vem/vilka styr det som programmeras?
- Vad krävs för att man ska kunna styra det som programmeras?
- Hur vet man att något är programmerat?
- Vem bestämmer över hur programmerade saker fungerar?
- Kan du programmera?
- Har du saker i skolan som är programmerade?

2

Undersök tekniken i skolan

Vilka smarta uppfinningar kan ni hitta i skolan? Gå på upptäcktsfärd parvis och anteckna eller fotografera föremål och funktioner som ni tror är programmerade. Använd frågorna som stöd när ni letar.

- Finns det teknik som är "självstyrande" i er skola?
- Finns det teknik som är programmerad i er skola?
- Finns det äldre teknik i er skola som inte är programmerad, men som skulle vara programmerad om den köptes in idag?

Rita av en uppfinningarna ni har hittat och som ni tycker är viktig och bra. Skriv en mening om varför ni tycker det.

3

Skapa en egen smart uppfinning

Arbeta i samma par som tidigare och fundera tillsammans.

- Saknade ni några uppfinningar?
- Rita en uppfinning som ni tycker behövs men som inte finns.
- Vad tror ni att ni behöver kunna för att ni ska bygga er uppfinning?
- Visa bilderna av era uppfinningar och berätta för de andra hur ni har tänkt bygga dem och vad ni behöver för att bygga dem.