

Programmerbar robotmus

Lær om problemløsning med programmering av Code & Go programmerbar robotmus

Hva

Vi er omgitt av teknologi hver dag. Videospill, smarttelefoner og nettbrett er alle teknologier som påvirker vår hverdag. Det alle disse teknologiene har til felles er at de bruker programmering! Denne robotmusen kan brukes til å lære om det grunnleggende i programmering, problemløsning og hvordan man følger oppskrifter.

Hvordan

Sett inn batteri (medfølger ikke) og skru på robotmusen på knappen under. Her kan man også velge om musen skal gå i normal eller rask fart. Man programmerer musen ved å trykke på pilknappene på toppen for å lage en sekvens med bevegelser. Når man er fornøyd med sekvensen så trykker man på den grønne knappen for at musen skal bevege seg i sekvensen man laget. Man stopper musen ved å trykke på den røde knappen. Start en ny sekvens (nullstiller musen) ved å trykke på den gule knappen.

Hvorfor

Engasjer og inspirer barna og gi en grunnleggende introduksjon til begrepet programmering. Programmering gir rom for å være kreativ og skapende, og det gir barn mulighet til å løse konkrete problemer, som for eksempel å programmere musen gjennom en labyrinth for å komme seg til ostebiten.

Passer for

3 år (med hjelp) og oppover.

Eksempler på bruk

- La barna leke alene eller i små grupper med å beslutte hvordan musen skal bevege seg.
- Lag labyrinth, planlegg ruten til musen og se om den kan komme seg fra start til slutt.
- Bruk brikkene som følger med for å planlegge ruten og la ett barn taste inn bevegelsene.

Eksempler på utstyr

- Code & Go programmerbar robotmus (fra Learning Resources)
- Bee-bot eller Blue-bot.
- Ekstra utstyr som matte, tilhenger og skuffe.

Aktivitet: Diskuter og lag eksempler på hvordan du kan bruke programmerbar robot i en barnehage-sammenheng

