

# Bee-bot

For 1. - 2. trinn

Anbefalt for- og etterarbeid



For å bedre elevenes læringsutbytte og forståelse er det viktig at elevene har vært gjennom et forarbeid knyttet til tematikken og at de bearbeider inntrykk og opplevelser knyttet til kompetansemålene i etterkant.

## FORARBEID

Et sentralt begrep som brukes i dette undervisningsopplegget er «algoritmer». En algoritme er en serie med instruksjoner som du kan følge for å løse en oppgave. Elevene kjenner sannsynligvis ikke til dette begrepet, men de har sikkert kjennskap til bruksanvisninger som lister opp hvilke trinn de må gå gjennom for å sette sammen noe. Dette er algoritmer.

En måte å trene på å sette opp og kjenne igjen algoritmer er å lage instruksjoner for hvordan en kan brette papirfly. Gå stegvis gjennom hvilke trinn som må utføres for å komme fra et papirark til et ferdig fly. Diskuter hva som kan skje hvis vi bytter om på rekkefølgen til instruksjonene eller ikke forklarer et trinn godt nok.

## ETTERARBEID

Temaer for diskusjon i etterkant:

- Barna har kanskje lekt seg med fjernstyrte biler og lignende. Hvordan skiller Bee-bot seg fra disse?
- Hvordan var det å styre bot-ene når alle instruksjoner (snu høyre, snu venstre, osv.) var fra bot-ens perspektiv i stedet for elevens?
- Hvilket nivå var det høyeste de klarte? Klarte de 1 og 2, 1 til 3, eller kanskje alle fire?

Som med lesing og regning er koding en ferdighet der det er best å starte på det helt enkle og så bygge videre på det en har læst trinn for trinn. Et naturlig neste trinn etter å ha jobbet med Bee-bot er Lego WeDo eller Code Studio. DuVerden tilbyr undervisning i begge disse verktøyene.