

LEG MED DIGITALE MEDIER

Navn på aktivitet

Analog kodning



Beskrivelse

I denne aktivitet udnævnes et barn til at være en robot. Robotten skal "kodes" af de andre børn, så den kan komme igennem en bane.

Først skal man lave en masse pile, som peger ligeud, til højre og til venstre. En pil pr. ark papir, som kan lamineres til at kunne genbruges. Få gerne børnene til at hjælpe med at tegne pile.

Banen kan laves indendørs eller udendørs. Området for banen kan fx være som et skakbræt inddelt i mindre felter. Hvis man laver aktiviteten indendørs, kan man bruge malertape til at markere området, hvor banen er indenfor. Hvis aktiviteten laves udendørs, kan man bruge kridt i stedet. Sæt kryds over et par "forhindringsfelter", som robotten ikke må gå på.

Efter et barn er blevet udpeget som robot, får de andre børn hver deres pil. Nu skal børnene finde ud af, hvordan de hjælper robotten igennem banen. De kan stille sig i en rækkefølge, som de tror deres pile vil føre robotten gennem kvadraterne uden at lande på 'forhindringsfelterne'.

Hvad skal der til for at nå gennem ruten? Børnene hjælpes ad ved at tale sammen om, hvem der stiller sig først og sidst.

Formålet med aktiviteten er at give en begyndende forståelse for kodning og at skabe interesse og opmærksomhed hos børnene.

Alder



2-3 år

4-6 år

Tid



0-10 min.

10-20 min.

20-30 min.

Aktivitetsniveau



Lavt

Middel

Højt

Ude



Inde



Antal børn



1

Få

Mange

Materialer

Tape, kridt eller kasser til at bygge baner

Pile på papir

Emner

Kodning

Se flere aktiviteter på www.deførstedigitaleskridt.dk