

Pilotprosjekt: DaVinci barnehage, 1. og 2. trinn



Aktivitet: Programmerer Bee-bot robot

I aktiviteten **Programmerer Bee-bot robot** bruker barna en Bee-bot robot som de programmerer slik at den beveger seg i retninger de velger. Første aktivitet med Bee-bot er en introduksjon hvor styring av Bee-bot står sentralt.

Hovedmål:



- Bli kjent med Bee-bot og utforske hvordan knappene på Bee-bot blir brukt for at Bee-bot beveger seg til et visst sted.

Del mål:

- Sette ord på (formulere) hvor Bee-bot skal og hva han skal.
- Samarbeid, lytte, observere.
- Planlegging av en rute.
- Telle antall steg.



Bee-bot kan bli programmert ved hjelp av 6 knapper og beveger seg **Framover, Bakover, Snu til venstre, Snu til høyre.**

I tillegg er det en knapp for **Pause**  og en knapp **Clear**  for å slette hukommelsen/minnet av robotten. Første område vi skal bruke er et landskap med åkre, en elve, et vann, og en skog. I tillegg en laven, en bro, og en båt.

Begreper

Knapper, hukommelse, Bee-bot, robot, matte.

Ordforråd

Retning, snur, framover, bakover/rygge, pause, viske/slette hukommelsen/minnet. To, tre, fire steg. landskap, bro, låven, ved, elve, vann, båt, tilbake.

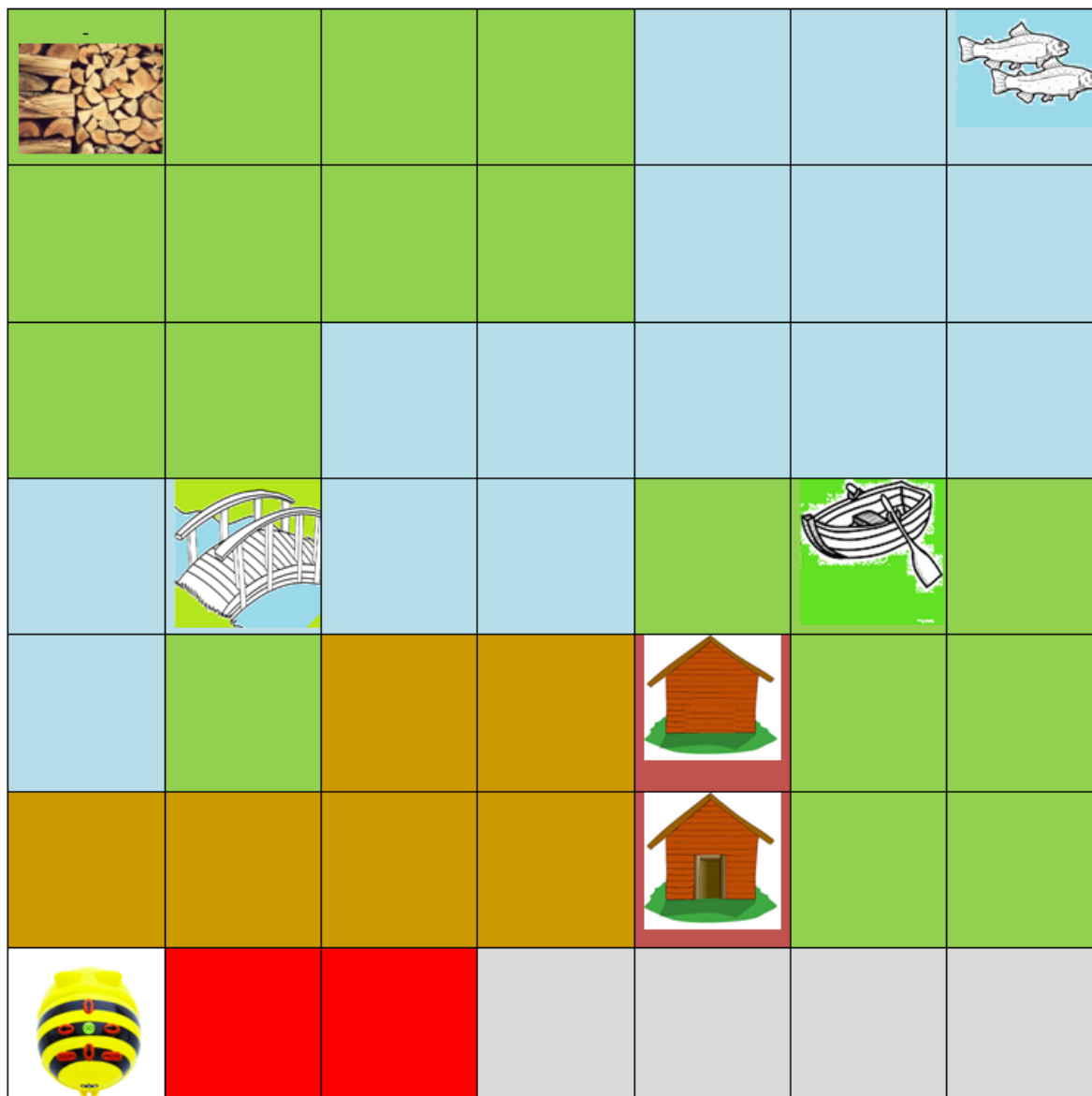
Bakgrunn

Materiell

- En matte av et landskap
- To Bee-bot robotter
- Kartong

Pilotprosjekt: DaVinci barnehage, 1. og 2. trinn

Aktivitet: Programmerer Bee-bot robot



Aktiviteten

Læreren introduserer Bee-bot og spør barna om de vet hva en robot er. Barna blir spurt om å programmere Bee-bot slik at den beveger seg framover (og eventuelt snur seg). Læreren viser knappen CLEAR (viske) på Bee-bot og viser og forteller om hukommelse og viser hva det betyr "å viske/slette hukommelse"/ "å fjerne minnet". Læreren sier noe om håndtering av Bee-bot slik at den ikke går i stykker. Bee-bot må kun brukes på en matte på gulvet (ikke på et bord). Kan barna tenke hvorfor?

De fire knapper for bevegelser finner barna ut selv. Vi forklarer dem ikke i forkant.



Pilotprosjekt: DaVinci barnehage, 1. og 2. trinn




Aktivitet: Programmerer Bee-bot robot

Barna blir spurt om å sette seg et mål på landskapet. De kommer for eksempel med:

- Bee-bot må hente ved i skogen.
- Bee-bot må over broa.
- Bee-bot må hente dra tilbake til låven.
- Bee-bot går på en fisketur.

Et barn setter mål. De snakker sammen og viser hvordan de kan få det til. Et barn programmerer deretter Bee-bot for å komme til målet. Deretter byter de rolle.

Eksempler av andre matter: Tall og Bokstaver

3		11	
* *	6		8
10		2	
	9		7
1		12	
	5		4

Pilotprosjekt: DaVinci barnehage, 1. og 2. trinn

Aktivitet: Programmer Bee-bot robot



b	w	v	t	s
c	z	y	ø	r
d	a	x	u	q
f	e		o	p
g	å	i	æ	n
h	j	k	l	m