

# Framtidsfixarna

## Före besöket

Nu är det snart dags för besök på Curiosum och Framtidsfixarna!

Här finns förslag på förberedande övningar inför besöket.

Under besöket kommer eleverna att programmera legorobotar med blockprogrammering.

## Övning: Hour of Code

Övning helklass eller i grupper

Tid: 60 min

Hour of Code är en webbplats där programmeringsaktiviteter för alla åldrar och olika svårighetsgrad samlas från hela världen. Aktiviteterna tar ungefär en timme och ger en snabb introduktion till programmering.

Välj ut och förbered de aktiviteter du vill göra tillsammans med din klass. Prova gärna att göra aktiviteten själv innan du presenterar den för klassen.

För en klass 6 som har en del erfarenhet av programmering är följande aktiviteter lämpliga som förberedelse till robotprogrammering. Övningarna är på engelska och det finns en bra lärarhandling här:

<https://www.roboblockly.org/documentation/codingteachernotes.php>

- "Lär dig robotar med Roboblockly", <https://hourofcode.com/robob>
- "Lär dig programmera med Roboblockly", <https://hourofcode.com/robobii>

## Koppling till läroplan

Förarbetets koppling till läroplan för grundskolan, Lgr11

Övergripande mål och riktlinjer

### Mål

kan använda såväl digitala som andra verktyg och medier för kunskapssökande, informationsbearbetning, problemlösning, skapande, kommunikation och lärande,

### Kursplan - Teknik

Genom undervisningen i ämnet teknik ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att

- identifiera och analysera tekniska lösningar utifrån ändamålsenlighet och funktion,
- identifiera problem och behov som kan lösas med teknik och utarbeta förslag till lösningar,
- använda teknikområdets begrepp och uttrycksformer,

**Centralt innehåll i årskurs 4–6**

- Arbetssätt för utveckling av tekniska lösningar
- Att styra egna konstruktioner eller andra föremål med programmering.

**Kursplan - Matematik****Centralt innehåll i årskurs 4–6***Algebra*

- Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering.  
Programmering i visuella programmeringsmiljöer.