



Gemener och versaler

Färdighetsträning

Svenska/ svenska A

Barnet/eleven drar ett kort och får upp en versal (till exempel G).
Barnet/eleven ska programmera roboten att gå till motsvarande gemen (i detta fall g).
Turen går över till nästa elev som börjar på det ställe roboten är på (i detta fall g)



Versaler & gemener av [Susanne Jönsson Pedagog](#) är licensierad under en [Creative Commons Erkännande-IckeKommersiell-DelaLika 4.0 Internationell licens](#).

Barnet/eleven tränar på gemener & versaler samt introduceras till programmering och datalogiskt tänkande på ett lustfyllt sätt.

Ur läroplan för förskolan

Förskolan ska sträva efter att varje barn

- utvecklar intresse för skriftspråk samt förståelse för symboler och deras kommunikativa funktioner.
- utvecklar sin förmåga att urskilja teknik i vardagen och utforska hur enkel teknik fungerar,

Ur förslag till läroplan för förskoleklass

I undervisningen ska eleverna genom leken ges möjlighet att bearbeta intryck, pröva olika identiteter, utveckla fantasi och kreativitet samt utveckla sin förmåga att samarbeta och kommunicera.

Centralt innehåll:

Hur bokstäver och andra symboler kan användas för att förmedla budskap.

Att organisera och delta i lekar av olika slag

Ur förslag till läroplan för fritidshem

I undervisningen ska eleverna genom leken ges möjlighet att bearbeta intryck, pröva olika identiteter, utveckla fantasi och kreativitet samt sin förmåga att samarbeta och kommunicera.

I undervisningen ska eleverna erbjudas en variation av arbetssätt, uttrycksformer och lärmiljöer.

Eleven ska ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att utforska och beskriva företeelser och samband i natur, teknik och samhälle,

Ur läroplan för grundskolan, Lgr11

Eleverna ska kunna orientera sig i en komplex verklighet, med ett stort informationsflöde och en snabb förändringstakt.

Skolan ska ansvara för att eleverna kan lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt.

Centralt innehåll åk 1-3

Alfabetet och alfabetisk ordning

Mål

Övningens mål är att barnet/eleven ska bli säker på gemener och dess korresponderande versaler.

Tidsåtgång

Tidsåtgången beror av hur många elever som samarbetar. Man ska inte vara er än 4 stycken för då går spelet för långsamt. Detta brukar vara en station i mitt klassrum där 4 elever är ca 20 minuter.

Material

En laminerad [kortlek](#) med alla versaler i alfabetet
Alfabet på golvet med gemener, eller Hands-on Sciences [alfabetsmatta](#).
En BeeBot eller BlueBot

Barnet/eleven drar ett kort och får upp en versal (till exempel G).
Barnet/eleven ska programmera roboten att gå till motsvarande gemen (i detta fall g).
Turen går över till nästa elev som börjar på det ställe roboten är på (i detta fall g)



Versaler & gemener av [Susanne Jönsson Pedagog](#) är
licenserad under en [Creative Commons](#)
[Erkännande-IckeKommersiell-DelaLika 4.0](#)
Internationell licens.

Instruktion:

VI VILL GÄRNA HA FEEDBACK PÅ DENNA ÖVNING! KONTAKTA OSS MED IDÉER OCH FÖRBÄTTRINGSMÖJLIGHETER!

Instruktion:

Om barnen/eleverna inte är vana att använda robotarna så börja med att gå igenom hur knapparna används.

X - raderar all tidigare programmering

GO - kör det som är programmerat

Rakt fram och rakt bak är just det och inget annat.

Sväng häger och sväng vänster innebär endast en sväng. Roboten rör sig inte alls framåt eller bakåt då.

II - paus, roboten pausar, står över ett steg

Blanda korten med gemener och visa barnen/eleverna hur spelet går till. Be ett barn/en elev att placera roboten på valfri bokstav.

1. Låt barnet/eleven dra ett kort med en versal.
2. Barnet/eleven säger både vad han/hon står på för bokstav och vilken han/hon fått på kortet.
3. Be barnen/eleverna hjälpa till att programmera vägen till målet.
4. Lägg undan det förbrukade kortet.
5. Turen går över. Upprepa från 1.

Varianter:

1. Lägg inte bort de kort som använts, utan blanda in dem i leken igen. Om man får samma bokstav man står på får man dra ett nytt kort.
2. Ha bara med de aktuella bokstäverna i kortleken, alternativt de barnen/eleverna behöver träna på.
3. Använd [pilarna](#) för att planera programmeringen