

Välkommen till Koll på programmering!

Detta är en grundkurs i programmering i visuell miljö, som passar för mellanstadiet.

Programmering finns sedan några år tillbaka i kursplanen i matematik.

Från syftestexten:

"...eleven ska ... utveckla kunskaper i att använda digitala verktyg och programmering för att kunna undersöka problemställningar och matematiska begrepp, göra beräkningar samt för att presentera och tolka data."

Programmering som en egen punkt under Algebra i det centrala innehållet, vilket betyder att det är obligatoriskt att arbeta med.

Åk 4-6

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

Koll på programmering är en kort grundkurs i plattformen Scratch.

Utifrån avsnitten får eleverna även möjlighet att arbeta problemlösande.

Efter grundkursen kan ni sedan tillsammans skapa egna projekt så eleverna dessutom får träna andra matematiska färdigheter.

Programmering handlar mycket om att testa, utvärdera, göra om och pröva igen. Det kan vara bra att prata med eleverna om detta, och att det är utifrån testningar, misstag och nya idéer som bra spel och idéer har fötts. Vi tipsar ibland om extrauppgifter i lärofilerna, som går ut på just detta. "Om du vill att följande ska hända, hur kan du ändra koden? Pröva. Vad hände? Om det inte blev som du ville, hur kan du felsöka och testa en annan idé? Testa."

Som med alla läromedel så använder du det du vill av materialet och det går bra att använda det enbart som inspiration om du vill.

I texten skriver vi "enhet", och med det menar vi det ni använder på er skola, exempelvis Chromebook, iPad, dator eller liknande.

Utifrån GDPR är det svårt för eleverna att skapa privata konton att använda i skolan. Istället behöver du skapa ett lärarkonto, och sedan lägga till eleverna. Här finns en länk för det: <https://scratch.mit.edu/educators/#teacher-accounts>

Välkomna!