

# Skolprogram – Programmering – We Do 2.0

Årskurs F-3

Aktivitetens koppling till Lgr11



I programmet We Do 2.0 får barnen på ett kreativt sätt bygga egna robotar efter manual, lära sig programmera i block och presentera sina lösningar/funktioner.

We Do 2.0 är en möjlighet att "leka" sig till programmering och alltså en bra introduktion till att utveckla nyfikenhet, intresse och kunskap om programmering. Vi använder I-pads.



## Syfte:

- Att arbeta med programmering, problemlösning och utveckla sin förmåga att ta sig an utmaningar på ett medvetet och innovativt sätt.
- Att inspirera och skapa intresse för programmering och dess möjligheter.
- Att stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt vilja till att pröva egna idéer och lösa problem. Eleverna får möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra. Detta bidrar till att eleverna utvecklar ett förhållningssätt som främjar entreprenörskap.

## Teknik (Lgr11)

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 årskurs 1-3

### Arbetsätt för utveckling av tekniska lösningar

- Egna konstruktioner där man tillämpar enkla mekanismer.
- Att styra föremål med programmering.
- Dokumentation i form av enkla skisser, bilder och fysiska modeller.

## Matematik (Lgr11)

### Centralt innehåll årskurs 1-3

#### Algebra

- Hur entydiga stegvisa instruktioner kan konstrueras, beskrivas och följas som grund för programmering. Symbolers användning vid stegvisa instruktioner.