



Coding Class CPH

Fire søjler:

1. Autentiske problemløsninger og cases
2. Design-baserede læreprocesser
3. Makerkultur og skabende arbejde med it
4. Arbejdet med kodning, programmering og elevernes teknologiforståelse er centrale dimensioner

Opgaven:

Til læreren

Til KonteXt er der brug for træning i brøker og decimaltal. Eleverne har arbejdet med det i 4. og 5. klasse. I 6. klasse skal eleverne tilføje procent som endnu en måde at beskrive et forhold på. Derfor er det vigtigt at have styr på brøk og decimaltal inden arbejdet med procent begynder.

Vi ser gerne, at træningen kan indeholde bevægelse, men også at der er en mulighed for at få feedback - er det rigtigt eller er det forkert? Der må gerne være et konkurrenceelement indbygget.

Vi tænker et program lavet i scratch og nogle fysiske kort eller lignende, som skal medvirke til at eleverne må bevæge sig for at opnå point.

Programmet kan fx vise et billede af en brøk og to felter på skærmen, der kan klikkes på. Hvis man klikker på "Vis som brøktal" løber eleven hen til en bunke kort med brøktal og finder et kort, der passer til billedet. Eleven skal skynde sig tilbage inden at brøktallet bliver vist på skærmen. Hvis eleven når tilbage og får klikket på feltet, hvor brøktallet vil blive vist, får eleven et point. Og så er det makkerens tur. Det samme skal ske, hvis der vælges decimaltal. Der kan være opgaver til 10 runder.

Til eleven

Vi ønsker et produkt, der kan træne elever i at omskrive mellem brøk og decimaltal.

Krav til produktet:

- Produktet er målrettet KonteXt+ brugere
- Produktet skal være et program i Scratch
- Der skal indgå fysisk aktivitet
- Der skal være et spilelement indbygget
- Eleven skal have feedback - rigtigt forkert
- Der må gerne være mulighed for at eleverne skal samarbejde i par/gruppe

Husk at billeder af brøker kan være andet end 'lagkager'.

Hvis det er muligt, må procent også gerne være med.