

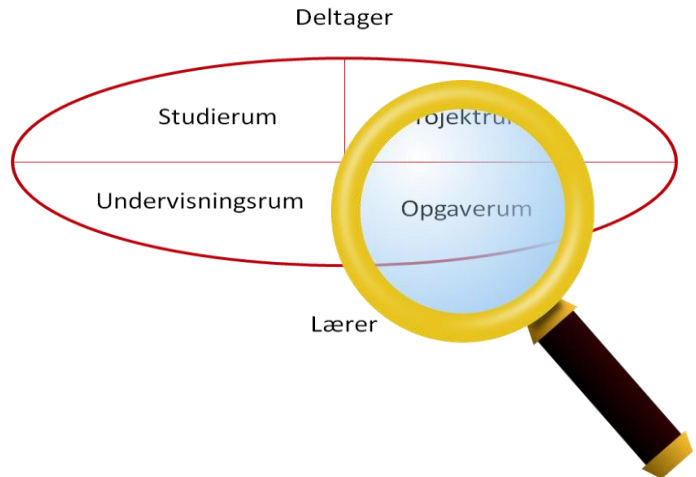
## Inspiration til kodningsopgaver i opgaverummet

**Opgaverummet\*** er lærerstyret og har til sigte at træne elevernes færdigheder, som er blevet præsenteret i undervisningsrummet.

Opgaverummet kan ses som et træningsrum, hvor eleverne løser eller besvarer opgaver stillet af læreren.

Opgaverne kan være åbne og have forskellige løsningsmuligheder, så eleverne har mulighed for at reflektere og opnå en ny forståelse for stoffet.

Eleverne arbejder parvis eller i mindre grupper.



### **Lego WeDo**

Beslut på forhånd om eleverne skal bygge figurerne, eller om de skal være bygget på forhånd. Det tager omkring en time at vælge og bygge en figur.

På den ene side kan byggeprocessen tilgodese elevernes taktile sans, og nogle elever kan måske motiveres netop gennem byggeprocessen og få ejerskab og interesse på denne måde.

På den anden side kan man ved at have bygget figurerne på forhånd have fokus på kodningen.

- Eleverne løser opgaverne, som programmet tilbyder.
- Eleverne udfordres med passende spørgsmål, fx "kan I ændre programkoden, så figurens bevægelse ændres?" eller "kan I ændre figuren - fx ved at bruge andre sensorer - og derefter ændre koden?"

### **Scratch**

- Eleverne arbejder på PC med at kode. Det er på forhånd aftalt, hvad eleverne skal kode.
- Du kan stille opgaver, hvor eleverne skal bruge deres matematikfaglige viden fra et kapitel i matematikbogen - fx plangeometri: "Kod en sprite, der tegner en retvinklet trekant, et kvadrat, en cirkel osv."
- Opgaverne differentieres ift. den enkelte elev.
- Her er et link til en side med Scratch-opgaver i opgaverummet:  
<https://programmeringiskolen.wordpress.com/indskolingen/folg-opskriften/>

\* Hubert, Bernt (2013), Vurdering af it-læremidler. I M. Wahl Andersen og P. Weng (red.), *Håndbog om matematik i grundskolen - læring, undervisning og vejledning* (s.390-415), (1.udg. 2. oplag). Viborg: Dansk Psykologisk Forlag