

Åpning av Læringsverksted:

“Programmering og språkplan i praksis - Sphero sprk+”



Læringsøktens innhold:

1. **Fortelling:** Les fortellingen om “Roboten Sphero som skulle på lysfest”.
2. **Veiledning:** Les, se eller prøv selv før dere går i gang med programmeringen.
3. **Programmering i praksis:** Programmer fortellingen om Roboten Sphero.
4. **Sphero-nøtt:** Har dere tid til overs kan dere kanskje prøve dere på denne nøtta (utfordringen).

1. Fortellingen om “Roboten Sphero som skulle på lysfest”.

Det var en gang en Robot som het “Sphero” som skulle på lysfest. Han skulle trille på sin vei, og startet ferden ved start. Etter å ha trillet en stund stoppet han opp ved et hus. Her tittet han seg rundt før han trillet videre. Etter noen å ha trillet litt til kom han frem til et hus hvor lysfesten skulle vær. Her koste han seg og blinket med lysene. Etter en liten stund var lysfesten over og Sphero trillet hjem igjen. Her la han seg til å sove og ladet opp til neste gang han igjen skulle ut å trille.

2. Veiledning:

Før dere begynner programmeringen kan dere få veiledning ved å velge en av de tre alternativene nedenfor:

- ✘ Scann qr-koden og se en kort instruksjonsvideo på hvordan en Sphero sprk + kan programmeres.



- ✘ Les instruksjonen (den ligger på bordet) og følg steg for steg metoden på hvordan en Sphero sprk + kan programmeres.
- ✘ Vær utforskende og kreativ. Prøv selv.

3. Fortelling med Sphero (programmeringen i praksis) skal inneholde:

- Start og mål:** (Fortellingens begynnelse og slutt. Et lite tips her er: Marker et punkt som Sphero alltid starter på når dere arbeider med programmeringen/scriptet)
- Måling og måleenheter:** (Lengden mellom alle bygningene Sphero besøker må være minst en meter)
- Lyd og Lys:** (Sphero må blinke minst en farge og spille av minst en lyd utenfor bygning nummer to)
- Programmering:** (Alle på gruppen må ha satt sammen og programmert minst en blokk i scriptet som er programmeringen i praksis)
- Utstyr og konkreter:** (Alt av utstyr og konkreter som dere finner er lov å bruke i formidlingen av fortellingen i praksis.)

4. Vurdering av kompetanse - språkplan:

Ta en titt på oversikten over språkplanen og marker ut hvilke kompetansemål dere har arbeidet med i denne læringsøkten.

5. Sphero-nøtt:

Har dere tid til overs kan dere prøve dere på noen av utfordringene nedenfor:

- ✘ Hva kan dere gjøre med verdiene i scriptet for å få “Sphero” til å rulle fortellingen baklengs?
- ✘ Hva kan dere gjøre for å gjøre Scriptet mer effektivt ved å bruke “færre” blokker?
- ✘ Hvordan kan begrepene vi har arbeidet dagens læringsøkt brukes i andre fag enn språkfag?
- ✘ Hvordan kan en slik læringsøkt bidra til tverrfaglighet og dybdelæring?