Styre hverandre uten rutenett

Kompetansemål

Matematikk 2. trinn: lage og følgje reglar og trinnvise instruksjonar i leik og spel.

Programmering

Algoritme, gi og følge kommandoer.

Beskrivelse av aktiviteten

Utstyr

Trenger god plass. Egner seg utendørs.

Gjennomføring

Du begynner med å modellere aktiviteten. Før du begynner må du snakke med barna om de tre kommandoene: Rett frem, sving høyre og stopp. Velg ut et barn og sett bind for øynene på det (hvis barnet ikke føler det er trygt kan du be det lukke øynene). Så skal du forklare hvor barnet skal gå i skolegården ved hjelp av de tre kommandoene. Det er viktig at barnet holder et lavt tempo når det går.

Barna kan så jobbe to og to med denne aktiviteten. De bør bare lukke øynene, bind for øynene er ikke nødvendig.

Etterarbeid

Snakk med elevene:

Hvordan opplevde de å bli ledet? Var de redd for å gå på noe? Jukset de litt og tittet? Gjorde de akkurat som de fikk beskjed om eller endret de noe?

Hvordan var det å gi kommandoer? Var det vanskelig å være nøyaktig nok? Måtte de endre på noe? Hørte den som gikk etter hva som ble sagt?

Avslutt samtalen med å trekke en parallell til datamaskiner: Vi mennesker tolker det vi hører, mens datamaskinen gjør akkurat det den får beskjed om. Dersom vi sier gå rett frem, så går den til den krasjer, akkurat som vi gjør når vi har bind for øynene.