

Interaktiv presentation

Rekommenderad årskurs: 1-6

Tidsåtgång: 60 minuter

Läroämnen: t.ex. modersmål, språk, samhällslära

Utrustning:

Dator med Scratch eller pekplatta med Tynker eller ScratchJR.

Introduktion

I denna aktivitet får eleverna skapa en multimedia-presentation för att dokumentera sitt arbete med hjälp av programmering.

Lärandemål

- *Ämnet*: Beroende på vilket ämne man använder aktiviteten för, kan lärandemålet t.ex. vara att återskapa en given historisk händelse, simulera en debatt, recensera en bok eller göra ett reklamslag för att visa på förståelse.
- *Datalogiskt tänkande*: Designa programmet, skapa en algoritm, logiskt tänkande och kreativt skapande.

Innan ni börjar

Du kan välja mellan olika verktyg beroende på elevernas ålder och er datormiljö, t.ex. Scratch på dator eller Tynker/ScratchJR på platta.

Aktiviteten

Be eleverna skapa en interaktiv berättelse i det verktyg ni valt för t.ex. följande ändamål:

- *Bokrecension*: Här kan eleverna t.ex. ha en huvudfigur som recenserar genom att berätta i pratbubblor eller så att eleven själv läser in recensionen i form av en ljudfil. Viktiga delar ur boken eller effekter programmeras att ske i bakgrunden under recensionens gång.
- *Marknadsföring*: Här kan eleverna t.ex. bygga upp en reklamsnutt för en verklig eller påhittar produkt/tjänst, eventuellt kopplat till något man gjort i ett annat

ämne.

- *Debatt*: Här kan eleverna använda flera figurer för att debattera ett aktuellt ämne baserat på skolarbete eller händelser i samhället. Eleverna kan skapa sitt program helt och hållet själv (så att samma elev programmerar både för- och emot-rollerna) eller så att varje elev bara programmerar sin egen roll och sedan ber en kompis programmera den andra.
- *Historiska händelser*: Här får eleverna återskapa en historisk händelse (eller varför inte i andra ämnen än historia också).
- *Dialoger*: Genom att programmera olika figurer till att föra en diskussion kring ett givet tema på ett givet språk, kan eleverna träna på ordförråd, kommunikationsfärdigheter och satskonstruktion i olika språk.