

# “Hands-On Programming” Workshops

Anta utmaningen och förbered dig för framtidens skola

Vårt mål är att visa hur man på ett praktiskt sätt kan använda programmering i skola och förskola. Våra workshops är verksamhetsnära och anpassas efter deltagarnas förkunskaper.

Vi hjälper till med det mest grundläggande eller ser till att ni fördjupar era kunskaper.

Våra praktiska övningar är ämnesintegrerade och kopplade till de styrdokument som åligger skola och förskola.

## Målgrupper

- Förskolan
- År F-3
- År 4-6
- År 7-9
- Fritidshemmet

## “Kom igång kurser”

### Programmering i förskolan

Målet med denna workshop är att du ska få en grundläggande förståelse för programmering och datalogiskt tänkande samt att du kan utföra analoga övningar och lekar tillsammans med barn i förskolan. Du får tips och ideér om hur du tillsammans med barnen kan utforska den digitala världen. Workshopen innehåller laborativa övningar och lekar med roboten Blue-Bot samt vår nya favorit Ozobot.

### Robotar i undervisningen för år F-3

Målet med denna workshop är att du ska få en grundläggande förståelse för programmering och datalogiskt tänkande samt att du kan utföra analoga övningar och lekar tillsammans med dina elever. Efter kursen kommer du att kunna arbeta praktiskt med enkla robotar för att nå de nya målen i matematik och teknik. Workshopen innehåller laborativa övningar och lektionsupplägg med roboten Blue-Bot samt vår nya favorit Ozobot.

### Kom igång med BBC micro:bit

Målet med denna workshop är att du ska få en grundläggande förståelse för programmering och datalogiskt tänkande samt att du kan utföra analoga övningar tillsammans med dina elever. Efter kursen kommer du att kunna arbeta praktiskt med micro:bit för att nå de nya målen i matematik och teknik. Workshopen innehåller laborativa övningar och lektionsupplägg.

Varje kurstillfälle inleds med en inspirationsföreläsning. Därefter följer en introduktion till programmering samt övningar i analog programmering och datalogiskt tänkande.

Varje kurstillfälle avslutas med utvärdering och återkoppling.

Workshopen genomförs på 3 eller 6 timmar. Kursen inkluderar många praktiska övningar, därför rekommenderar vi att lämpligt antal deltagare per kurstillfälle är max 20 st.

Workshopen förläggs till den egna skolan/enheten om inte annat önskas. Hands-On Science tillhandahåller workshopledare, material samt produkter under kurstillfället. Kunden står för teknisk utrustning så som datorer, iPads etc.

## Kostnad

Kontakta Sofia Winerdal, Kursansvarig pedagog för offert eller om du har övriga frågor:

070-000 94 79  
sofia@hos.se

# Vill du ha en workshop anpassad till din verksamhet?

Varför satsar regeringen på stärkt digital kompetens i skolan? Programmering är viktiga komponenter i matematik- och teknikundervisningen. Vill ni skräddarsy en utbildning för er skola, kommun eller enhet?

Vi anpassar innehållet efter ert behov.



## Exempel på innehåll i en skräddarsydd utbildning:

- Hur kan skolan eller förskolan arbeta med programmering som ett verktyg i alla ämnen?
- Hur fungerar enkla robotar som t.ex. Bee-Bot, Dash eller Sphero?
- Hur kan robotar integreras i undervisningen.
- Praktiska övningar kopplade till målgrupp och ämne/kursplan.
  - Roliga matematikövningar med roboten Dash
  - Träna läsinläring med Blue-Bot
  - Fysikexperiment med roboten Sphero
  - Programmera i färg med Ozobot
  - Bee-Bot berättar sagan om Bockarna Bruse
  - Skapa digitala lärmiljöer med Makey Makey



## Programmering på schemat - anta utmaningen!