

Programering i matematik

Programering i matematik

Dagsorden

Mål & begreber

Hvorfor?

Pro bot

Scratch Junior

Scratch

Spørgsmål

Noter

Mål og begreber

- Baggrund for programmering i matematik
- Introduktion til:
 - Pro bot
 - Scratch Junior
 - Scratch
- Fremadrettet

Hvorfor? 1/2

Sammenhæng mellem matematik og programmering

- Tænke i processer og algoritmer
- Digital produktion
- Abstrakt tænkning
- Algoritmer: *en sekvens af instruktioner eller et sæt regler til at kunne gøre noget*

Hvorfor? 2/2

Computational tænkning

- Dekomposition: Nedbrydning af en opgave i det mindste relevante opgavebeskrivelser
- Abstraktion: at identificere de vigtigste detaljer
- Mønstre og generaliseringer: gentagelser.

Pro bot

- Fokus på geometri
- Programmerbar robot
- Kan bruges fra de små klasser og op efter
- Gode differentierings muligheder
- Kan bookes gennem [via](#)

Scratch Jr

- Blok programmering
- Er installeret på skolens Ipads
- For indskolingen

Scratch

- For mellemtrinnet og udskolingen
 - Blok programmering
 - Kan køre på skolens computere
 - Se: scratch.mit.edu
 - Se: cs-first.com. Godt undervisningsmateriale til brugen af Scratch, masser af instruktionsvideoer - lige til at gå til.
-

Spørgsmål?

Copyright

© 2016 [Mikkel Kristiansen](#). Dette værk er under en Creative Commons Navngivelse 4.0 International licens. Besøg <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> for at se en kopi af licensen. Eksternt materiale i form af linkede artikler, opgaver o.lign, se de respektive sider for deres ophavsrettigheder.