

## Blue Bot på Dottevik.

*"Det var roligt att programmera därför att man fick tänka mycket och man gjorde fel ibland men det gjorde inget"*

*"Det var kul och klurigt med mönster"*

*".. det har varit en nyttig hjärngympa för huvudet. Kolt att få göra sånt här"*

Alla elever på mellanstadiet i Dotteviksskolan har under två veckor fått lära sig grunderna för programmering, lite historia och rent praktiskt hur programmering fungerar. Genom Mediecentrum i Värmland, har vi fått möjlighet att låna Blue Bot-robotar som programmeras genom knappar ovanpå "Boten". Utmaningarna kan variera från mycket enkla till avancerade när t.ex. flera "Botar" kör samtidigt på en bana och ska byta plats. Banbygget med Kaplastavar eller bara pappersark kan bli mycket avancerade. Bara fantasin sätter gränser!

Med delar av UR-programmet "Programmera mera" har olika uppgifter, utmaningar och tävlingar blandats med historieklipp. Eleverna har fått prova mönster, provat en sorteringsalgoritm, skriva ord med ettor och nollor (ASCII-tabellen) och letat "buggar" i programspråk.

*"ASCII-tabellen var rolig eftersom vi tävlade och fick göra egna ord med hjälp av ficklampor."*

*"Man lärde sig mycket bättre när man skrattade och hade roligt"*

*"Det var också roligt eftersom man fick lära sig att samarbeta med varandra."*

*"Att en dator bara består av ettor och nollor var först svårt att förstå men blev tydligare."*

*"Det var också kul att veta om vad världens första dator funkade. Men också om vilka som kom på allt detta."*

Elevernas utvärdering visar att det varit mycket lärorikt och att alla har haft mycket roligt under tiden.

Monica Brandel Löwed  
Teknik och NO-lärare på Dotteviksskolan.

e-mail: [monica.brandel.lowed@arvika.com](mailto:monica.brandel.lowed@arvika.com)