

IT-klubben för förskola

Lapp att sätta upp
på anslagstavlan!

På den här förskolan så har vi startat upp IT-klubben,
där testar vi programmering och digitala verktyg på ett roligt sätt!

Exempel på saker som vi kommer att prova:

- skogspromenad med QR-koder
- programmera en robot
- att återanvända och återvinna
- att lära känna kroppen och skelettet
- röra på sig med Bamses gympaspel
- dansprogrammering
- digitalt berättande

bland mycket annat...



VILKA ÄR VI?

Annika Faxander

Marie Eneqvist



Grundare till Matteklubben/IT-klubben/Språkklubben.
Våra kunskapsklubbar finns idag på ca 400 skolor/förskolor.

Patricia Diaz

Camilla Askebäck Diaz



Experter på digitala verktyg i skolans värld. Båda har nominerats ett flertal gånger till Guldäpplet samt att Camilla utsågs till "Sveriges Bästa Lärare 2016".

SYFTE & MATERIAL

Syfte

Genom IT-klubben Förskola vill vi öka de yngre barnens digitala kompetens på ett roligt och lekfullt sätt!

Samtidigt vill vi lyfta förskolans kompetens inom detta område så att ni på ett enkelt sätt kommer igång med en medveten användning av digitala verktyg på förskolan.



Material

Allt material som man behöver till alla övningar finns i våra lådor.
Det som är enkelt blir av!



LÄRARHANDLEDNINGEN

Fem områden:

1. Natur och Miljö
2. Känslor
3. Kropp och Hälsa
4. Matematik och Programmering
5. Digitalt Berättande

Läroplanskoppling - alla övningar har direkta kopplingar till målen för förskolan.

Workshop

Vi kommer gärna och håller workshop om ni önskar det.



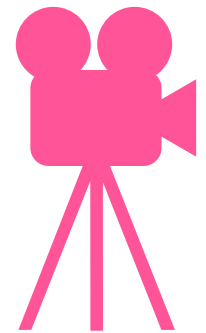
IPAD, PROJEKTOR OCH QR-KODER

Ipap och projektor

Ofta kan man göra mycket med bara en iPad och projektor!

För att koppla upp iPaden behöver du antingen en adapter eller möjlighet att kunna spegla iPaden mot en projektor eller storbilds-TV (till exempel Apple TV).

Ett annat tips är att använda projektorn när ni visar hur en app fungerar.



QR-koder

QR-koder är ett roligt och bra sätt att via en mobiltelefon eller surfplatta ta del av digitalt material i en mer analog miljö.

I den här handledningen förekommer de i flera av aktiviteterna.



1 NATUR OCH MILJÖ – VI GÅR PÅ SKOGSPROMENAD

Syfte

Att förstå och kunna använda några begrepp kopplade till naturvetenskap

Att lära sig nytt och befästa kunskaper om djur och natur

Att lyssna på frågor, vänta på sin tur och att samarbeta för att gemensamt komma fram till ett svar

Skogspromenad med QR-koder

Samla saker i skogen

Undersök, dokumentera och bygg



Tänk utanför lådan

Gör en utställning av det ni som ni hittade i skogen. Bjud in föräldrarna. Eller fota och filma och lägg ut på ett Instagramkonto eller en blogg!

Gör QR-koder och sätt upp bredvid så att andra barn (och föräldrar) kan skanna och se videoklipp från skogspromenaden och när barnen diskuterar naturmaterialet.



4 MATEMATIK OCH PROGRAMMERING

Syfte

Att förstå att det är människan som ligger bakom alla instruktioner till datorer

Vi kodar - analog programmering

Aktiviteten går ut på att de ska lägga en bana från "Let's Go Code"

Syfte

Att skapa stegvisa instruktioner

Programmera en Bluebot!

Använd **rutnätet** för att skapa en bana för Blueboten att gå i och **klossar som hinder**. Använd de olika **korten från mappen** för att skapa uppdrag.



S DIGITALT BERÄTTANDE

Syfte

Att få sammanfatta och återberätta en historia

Att få använda fantasin för att spinna vidare på en berättelse

Att få skapa digitalt

Skapa dialoger med appen **Sock Puppets**.

Skanna bilder så att de får komma till liv - **Quiver**.



TACK!

Lärarhandledning och materiallåda
beställs genom
info@matteklubben.se



Önskar ni en workshop för hela er
förskola så ordnar vi självklart det.



Annika & Marie
info@matteklubben.se

0709 15 16 91 alt
0736 97 98 12

