

BeeBot



Den fargeglade bieroboten BeeBot kan programmeres til å gå ulike veier bare ved hjelp av å trykke på knapper. I dette opplegget lærer elevene også om geometriske figurer og lokal flora.

Oversikt

Målgruppe	1.-2. årstrinn
Læreplantema	Digitale ferdigheter, Mangfold i naturen, Geometri
Varighet	60-90 minutter
Antall elever	Maksimalt 16
Periode	Opplegget tilbys hele året.
Sted	Opplegget kjøres fortrinnsvis hos Nordnorsk vitensenter, men kan også medbringes regionalt.

Forarbeid på skolen

Elevene bør kjenne til hvorfor bier og humler er viktige i naturen. De kan også øve på typiske nordnorske blomster og bær.

Vitensenterbesøket

En BeeBot er en bierobot som programmeres ved hjelp av knapper på ryggen av biene.

Elevene jobber gruppevis med å få BeeBotene til å løse ulike oppgaver. De lærer også om biens viktige rolle i naturen.

Dialogene med pedagogen og utformingen av spillemattene motiverer til læring knyttet til både geometri og lokal botanikk.

Etterarbeid på skolen

I en årstid hvor det passer, bør elevene gå ut og se om de kan finne igjen bærene eller plantene bærene vokser på.

Relevante kompetansemål etter årstrinn

Geometri

Kompetansemål etter 2. årstrinn.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

(1) kjenne att og beskrive trekk ved enkle to- og tredimensjonale figurar i samband med hjørne, kantar og flater, og sortere og setje namn på figurane etter desse trekka

Mangfold i naturen

Kompetansemål etter 2. årstrinn.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

(3) gjenkjenne og beskrive noen plante- og dyrearter i nærrområder og sortere dem i grupper