



Legorobotar Mindstorm EV3

Aktivitetens koppling till Lgr11 rev17 (Ma, Fy, Te)

Åk 6

Centralt innehåll:

- Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering. Programmering i visuella programmeringsmiljöer. (Ma)
- Att styra egna konstruktioner eller andra föremål med programmering. (Te)

Åk 7-9

Eleverna ges tillfälle att utveckla sin förmåga att;

- identifiera och analysera tekniska lösningar utifrån ändamålsenlighet och funktion, (Te)
- identifiera problem och behov som kan lösas med teknik och utarbeta förslag till lösningar, (Te)

Centralt innehåll:

- Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering. Programmering i olika programmeringsmiljöer. (Ma)
- Mätningar och mätinstrument och hur de kan kombineras för att mäta storheter, till exempel fart, tryck och effekt. Elektriska sensorer för mätning och registrering av egenskaper hos omgivningen. (Fy)
- Tekniska lösningar som utnyttjar elektronik och hur de kan programmeras. (Te)
- Egna konstruktioner där man tillämpar styrning och reglering, bland annat med hjälp av programmering. (Te)

Aktivitetens koppling till Gy11 rev17

Programmering i visuella programmeringsmiljöer som EV3 fungerar väl som introduktion till programmering på gymnasial och även eftergymnasial nivå.

