

## Spike – hit men inte längre

### Läroplansanknytning

Aktivitetens koppling till Lgr11 rev 18

#### åk 4-6

Strategier för matematisk problemlösning i vardagliga situationer.

Matematisk formulering av frågeställningar utifrån vardagliga situationer.

Metoder för hur omkrets (...) hos olika tvådimensionella geometriska figurer kan bestämmas och uppskattas.

Jämförelse, uppskattning och mätning av längd, (...), tid (...) med vanliga måttenheter. (...)

Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering. Programmering i visuella programmeringsmiljöer.

Rimlighetsbedömning vid uppskattningar och beräkningar i vardagliga situationer.

Att styra egna konstruktioner eller andra föremål med programmering.

Tekniska lösningar som utnyttjar elkomponenter och enkel elektronik för att åstadkomma ljud, ljus eller rörelse, till exempel larm och belysning.

Ord och begrepp för att benämna och samtala om tekniska lösningar.

#### åk 7-9

Rimlighetsbedömning vid uppskattningar och beräkningar i vardagliga och matematiska situationer och inom andra ämnesområden.

Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering. Programmering i olika programmeringsmiljöer.

Metoder för beräkning av (...), omkrets (...) hos geometriska objekt, (...)

Strategier för problemlösning i vardagliga situationer och inom olika ämnesområden samt värdering av valda strategier och metoder.

Hur algoritmer kan skapas, testas och förbättras vid programmering för matematisk problemlösning.

Tekniska lösningar som utnyttjar elektronik och hur de kan programmeras.

Ord och begrepp för att benämna och samtala om tekniska lösningar.

Egna konstruktioner där man tillämpar styrning och reglering, bland annat med hjälp av programmering.