

Bygg och programmera med Spike

Aktivitetens koppling till Lgr22

åk 4-6

- Strategier för att lösa matematiska problem i elevnära situationer (Ma)
- Formulering av matematiska frågeställningar utifrån vardagliga situationer. (Ma)
- Grundläggande geometriska två- och tredimensionella objekt samt deras egenskaper och inbördes relationer. Konstruktion av geometriska objekt, såväl med som utan digitala verktyg. (Ma)
- Jämförelse, uppskattning och mätning av längd, area, massa, volym, tid och vinkel med standardiserade måttenheter samt enhetsbyten i samband med detta. (Ma)
- Programmering i visuella programmeringsmiljöer. Hur algoritmer skapas och används vid programmering. (Ma)
- Rimlighetsbedömning vid uppskattningar och beräkningar. (Ma)
- Styrning av föremål med programmering. (Tk)
- Tekniska lösningar som utnyttjar elkomponenter och enkel elektronik för att åstadkomma ljud, ljus eller rörelse, till exempel larm och belysning. Begrepp som används i samband med detta. (Tk)