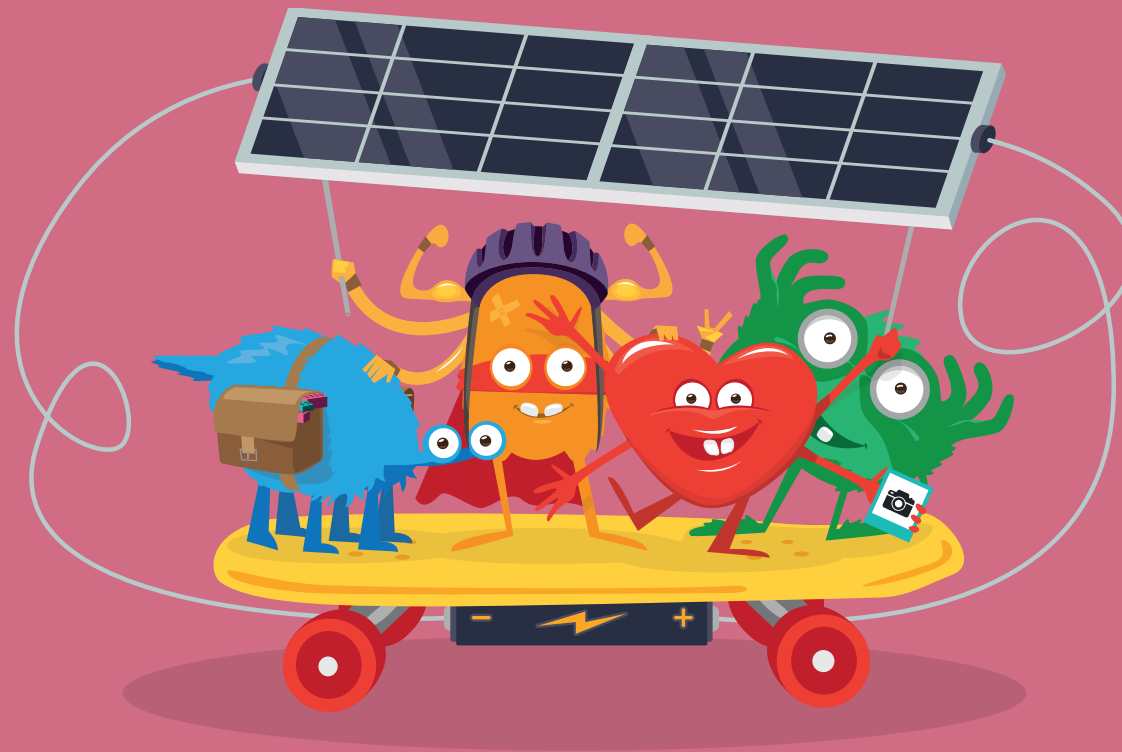


ROBOTDAGE FOR DE YNGSTE

Inspirationskatalog



VERDENS
BEDSTE ROBOTBY

- Strategi for dannelse og uddannelse
i børnehøjde



ODENSE
KOMMUNE

KOLOFON

Udarbejdet af Odense Kommune.

Udgivet: 2021

INDHOLDSFORTEGNELSE

Derfor afholder vi Robotdage for de yngste	4
Inspiration og vejledning til leg med teknologier	6
iPad	8
Bluebot	10
Papkasse robot	12
Easi-scope	14
Osmo	16
Sphero mini	18
Coding Express	20
Lego Wedo	22
Code-a-pillar	24
Kubo	26
Relevante links og apps	28
Egne noter	29

DERFOR AFHOLDER VI ROBOTDAGE FOR DE YNGSTE

Med robotdage for de yngste ønsker vi at skabe glæde og nysgerrighed blandt børn og voksne omkring teknologi, science og robotter en hel uge i november. Det skal være en sjov uge, hvor børn og pædagogisk personale prøver både nye og velkendte teknologier og digitale løsninger af i leg. Samtidig skal det være en uge, hvor både børn og pædagogisk personale får muligheden for at arbejde med læring gennem teknologi.

Aktiviteterne, der er beskrevet i inspirationskataloget, kan alle udføres i eget hus, eget tempo og på lige det tidspunkt, det passer ind i det enkelte dagtilbud. Ved nogle af aktiviteterne er det nødvendigt, at man har fx en ipad eller anden teknologi til rådighed, men der er også masser af aktiviteter, der er analoge uden man skal have teknologien i hænderne. Robotdage for de yngste er for alle, lige meget om man først lige er begyndt at arbejde med teknologi i sit dagtilbud, eller om man har arbejdet med det længe.

En del af Verdens bedste robotby i børnehøjde

Robotdage for de yngste er en del af Odense Kommunes strategiske satsning Verdens bedste robotby i børnehøjde. I Odense kommune har vi med strategien Verdens bedste robotby i børnehøjde formuleret en ambitiøs strategi, som skal sikre, at børnene i Odense gennem dannelse og uddannelse får de bedste forudsætninger for at leve og trives i en by, der bl.a. lever af teknologi og digitalisering. Helt konkret står der følgende om byrådets vision i strategi for Verdens bedste robotby i børnehøjde:

”

I byrådet vil vi arbejde for, at vores børn opfordres til og understøttes i at være modige og eksperimenterende. De skal som noget helt naturligt tænke kreativt, innovativt og entreprenant. Men allervigtigst skal børnene lære at mestre balancen mellem digitalisering, teknik og medmenneskelighed. Og de skal lære at koble af og leve et godt liv uden telefoner, tablets og computere.

“

Sådan skal inspirationskataloget læses:

I vores inspirationskatalog har vi samlet en masse viden og inspiration til, hvordan man kan arbejde og lege med teknologi i dagtilbud.

I inspirationskataloget indgår:

- Forslag til aktiviteter man kan lave med børnene i sit eget dagtilbud. Aktiviteterne er konkret beskrevet med vejledning og hvilket læreplanstema aktiviteten kan bruges i forbindelse med. Man kan bruge aktiviteterne, som de står, men aktiviteterne kan også tilpasses alt efter alder, gruppe og hvor meget man har lyst til at gå i dybden med aktiviteten – vi håber også, at nogen vil blive inspireret til nye aktiviteter eller tilpasninger, så aktiviteten giver mening, netop for den børnegruppe man selv beskæftiger sig med.
- Liste med relevante hjemmesider om brugen af teknologi og digitale medier i dagtilbud.
- Liste med forslag til apps, der både er legende, lærende og styrker børnenes lyst til fx brug af teknologi i naturen, eller historiefortælling.

Skulle der opstå gode initiativer, nogle der føler sig ekstra inspireret i jeres dagtilbud, eller bare en god historie i løbet af ugen, håber vi, at I vil dele det med os ved at skrive en mail. Vi hører også gerne hvis en forælder der fx arbejder inden for teknologi og digitalisering i sin hverdag og i ugens anledning, har inviteret børnene forbi arbejdspladsen, så de kan se hvad der egentlig foregår inde bag murene? Måske en forælder der fik en idé til en ny teknologi, der kunne være sjov i dagtilbuddet – eller måske nogen kan en robotsang?

Send jeres fortællinger og historier ind til:

Simone Fietje

Konsulent i Børn og Ungeforvaltningen, dagtilbudsafdelingen
sifsi@odense.dk

Igennem hele ugen vil det være muligt at få besøg af vores læringskonsulent på dagtilbudsområdet. Med et besøg fra læringskonsulenten vil I kunne få inspiration, gode råd og vejledning om brug af og leg med teknologi i jeres dagtilbud. Bemærk at tilbuddet om besøg fra vores læringskonsulent altid er gældende - og altså ikke kun under Robotdage for de yngste

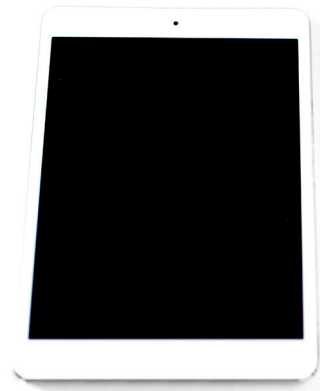
I kan tage kontakt til læringskonsulent i Verdens bedste robotby i børnehøjde:

Joakim Aagaard Rasmussen

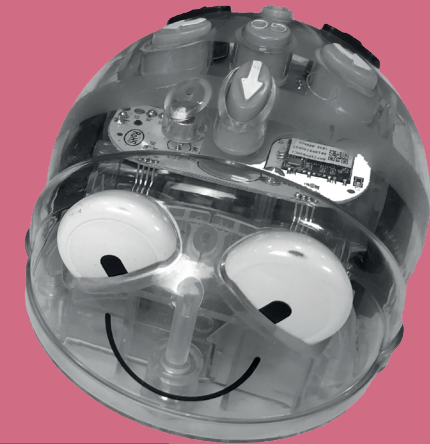
Læringskonsulent i Verdens bedste robotby
Tlf. 51 30 85 78 - jaras@odense.dk

Vi håber at I får nogle dejlige robotdage for de yngste!
Læringskonsulenterne, Verdens bedste robotby i børnehøjde

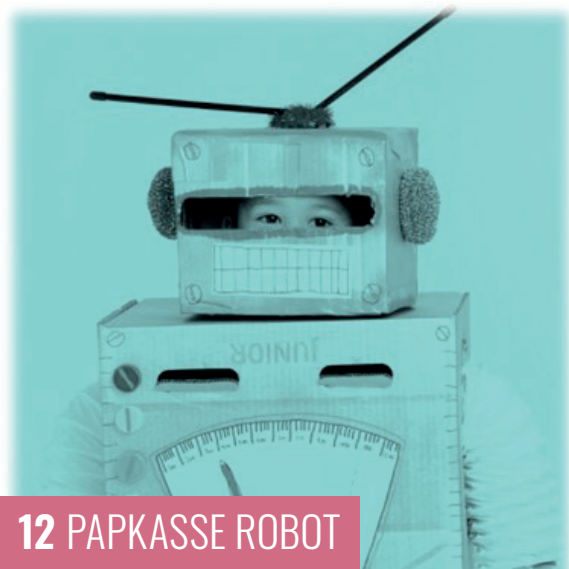
INSPIRATION OG VEJLEDNING TIL LEG MED TEKNOLOGIER



8 IPAD



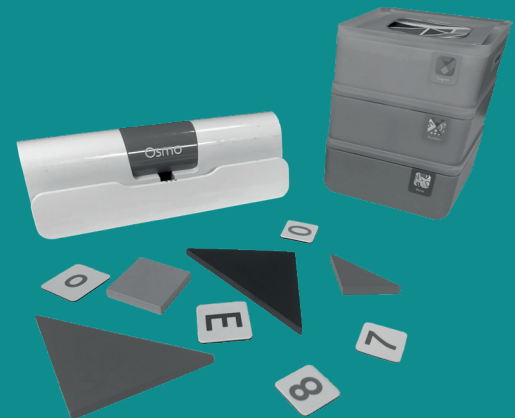
10 BLUEBOT



12 PAPPASSE ROBOT



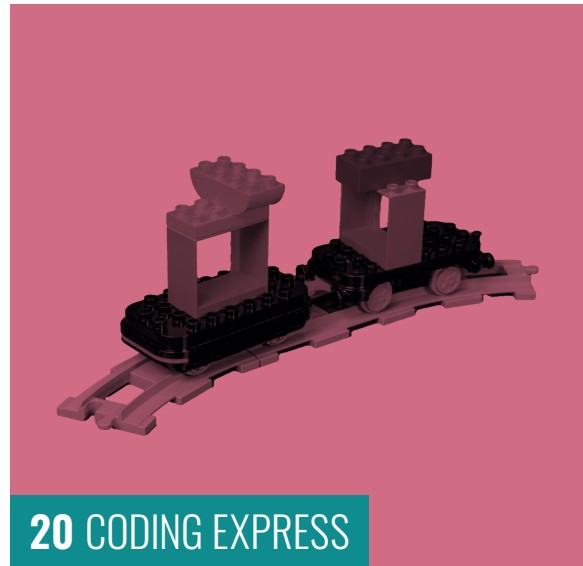
14 EASI-SCOPE



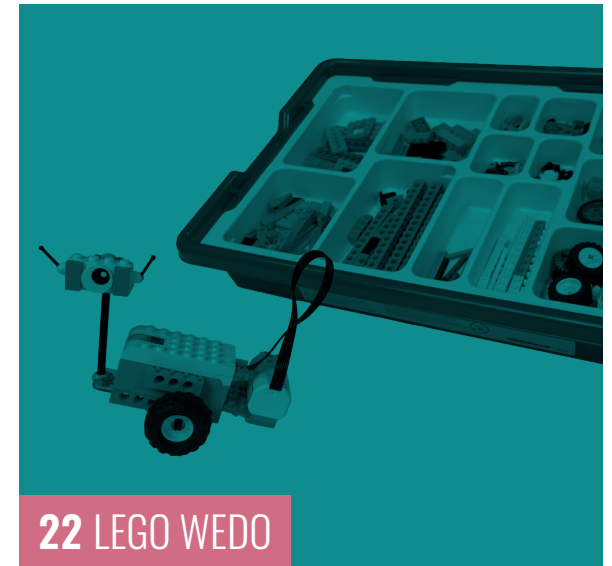
16 OSMO



18 SPHERO



20 CODING EXPRESS



22 LEGO WEDO



24 CODE-A-PILLAR

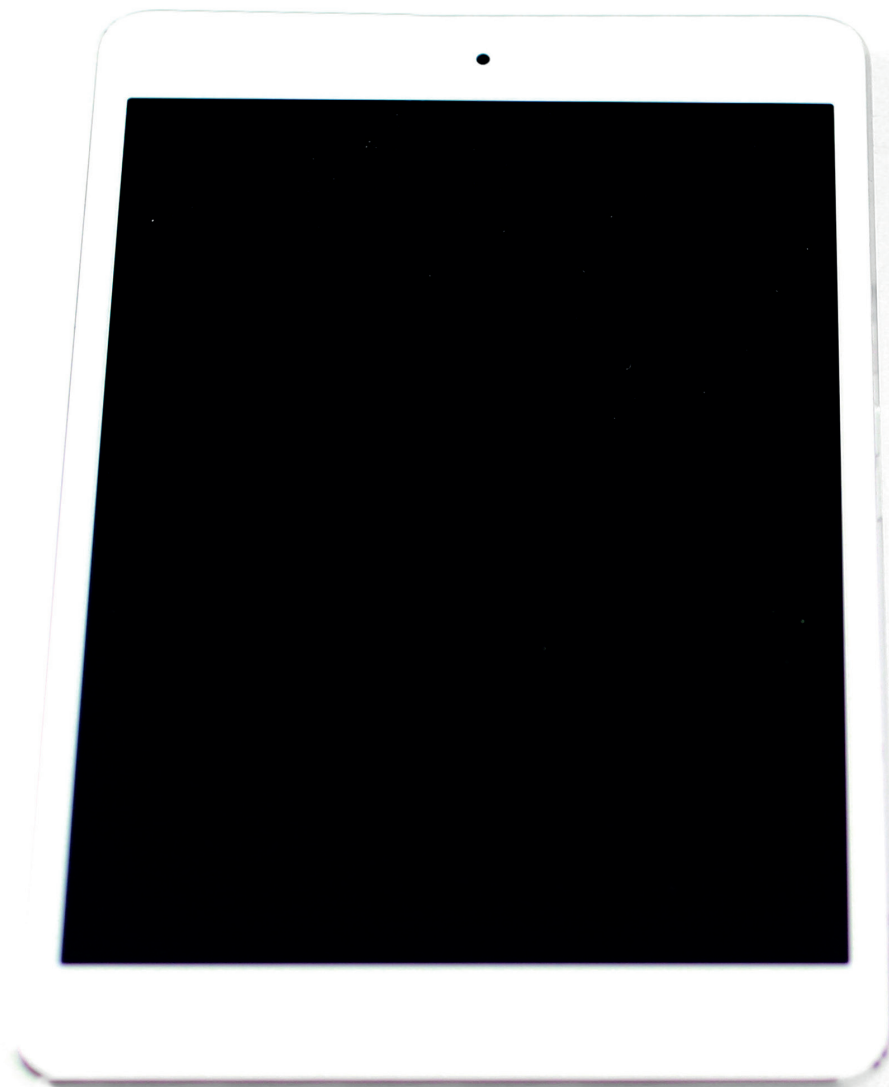


26 KUBO



28 RELEVANTE LINKS/APPS

IPAD



Brugervejledning	Teknologi beskrivelse	Forslag til aktiviteter	Pædagogisk fokusområde
<p>1: Det er i Appstore du henter appsene du kan bruge til iPaden</p> <p>2: Tryk på forstørrelsesglasset nederst i højre hjørne for at søge på den app du vil hente.</p> <p>Følgende Apps kan være interessante at arbejde i:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Scratchjr ● Puppetpals 2 ● Woop app ● Writereader eller bookcreator ● Storytelling ● Mytown (der er mange versioner af denne app, hvilken en man vælger er op til en selv) ● Stop motion studio 	<p>Der er rigtig mange muligheder for at arbejde pædagogisk med en iPad.</p> <p>Det er ikke kun passivt skærmforbrug man kan bruge en iPad til.</p> <p>Hvordan man skal bruge den afhænger af, hvilket formål man har med den valgte aktivitet.</p>	<p>Scratchjr</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Denne app er børnehavedgaven af et kodningsprogram, som de bruger i skolerne "scratch". Den er til at øve børnene i simpel programmering. De kan lave deres egne fortællinger og digitale eventyr. <p>Puppet pals 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dette er et dukketeater på iPaden. Det er en god app til at børnene kan være kreative med iPaden, og lave deres egen film og fortællinger med iPaden. Der er også mulighed for at de kan tage billeder af sig selv og blive en del af historien. <p>Woop app</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Denne iPad er lavet til at lave digitale skattejagter med. Gå en tur med børnene med iPaden, og tast opgaver ind mens i går. Når man har lavet skattejagten, kan man via GPS'en i appen gå efter de forskellige apps, og til sidst finde skatten. <p>Stop motion studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lav dine egne stopmotion film. Gå ud og samle skrald, og gør skraldet levende i en stopmotion film. <p>Kameraet</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lad børnene gå og tage billeder af ting udenfor, eller af hinanden husk at fortælle børnene, at de skal spørge om lov før de tager billeder af andre, og de ikke må tage billeder af dem der har sagt nej. ● Tag billeder helt tæt på af dyr, blade, eller andet på legepladesen og lad børnene gætte med på hvad det kan være – snak om hvorfor fx mariehønen har prikker eller hvordan bladene skifter farve gennem årstiderne ● Lav et vendespil med fx billederne i har taget på legepladsen 	<ul style="list-style-type: none"> ● Inklusion ● Særlige behov ● Teknologiforståelse ● Kreativitet ● Naturen <p>Relateret fokusområde</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Alsidig personlig udvikling ● Kultur, æstetik og fællesskan ● Natur, udeliv og science ● Social udvikling ● Krop, sanser og bevægelse ● Kommunikation og sprog

BLUE BOT



Brugervejledning

1: Tænd for robotten.

På bagsiden af robotten er der to knapper. En for lyden, og en for strømmen. Man kan selv tage stilling til om man vil have lyden tændt. Det kan dog forvirre børnene mere end det gavner.

2: Præsenter robotten for børnene.

Det kan gøres i en samling. Sæt børnene ned i en rundkreds, hvor alle kan se dig. Vis børnene, hvordan du koder den ved at trykke på pilene, og trykker på den grønne Go knap i midten.

3: Snak med børnene om, hvordan man behandler robotten.

Børnene har en tendens til bare at skubbe og trække dem, som almindelige legetøjsbiler. Man kan sammenligne dem med kæledyr, som man heller ikke må skubbe til eller hive i.

Teknologi beskrivelse

Med Bluebot robotten kan du introducere børnene for simpel kodning. Den virker ved, at børnene indtaster en kode med pilene der er på robotten, og derefter trykker på den grønne knap i midten af pilene, hvor der står go på.

Forslag til aktiviteter

Digital flaskehalsen peger på

- Tag robotten med til en samling. Vælg et barn som der får lov til at kode robotten. Når robotten er færdig med at køre programmet, skal det barn som den er kørt over til eller peger på gå op og finde det objekt som den voksne har udvalgt. Det kan være, at man har hængt forskellige rimord op på stuen, hvor barnet så skal børnene finde de ord som rimer.

Robotkunst

- Brug tusholderen til at sætte tussen på Bluebot og kod robotten over på et stort stykke papir. Man kan nu se at robotten tegner koden.

Robot by

- På en hvid voksdug giver man børnene til opgave at tegne en by med veje og bygninger. Få dem til at tegne et værksted i byen. Sæt børnene sammen i par af 2. Giv dem to robotter en der er tændt og en der er slukket. Fortæl børnene, at den er slukket, er gået i stykker, og at de skal finde ud af få den tændte robot, som virker til at transportere det "ødelagte" over til værkstedet. De skal nu samarbejde om, at få den transporteret over til værkstedet.

Robot på safari tur

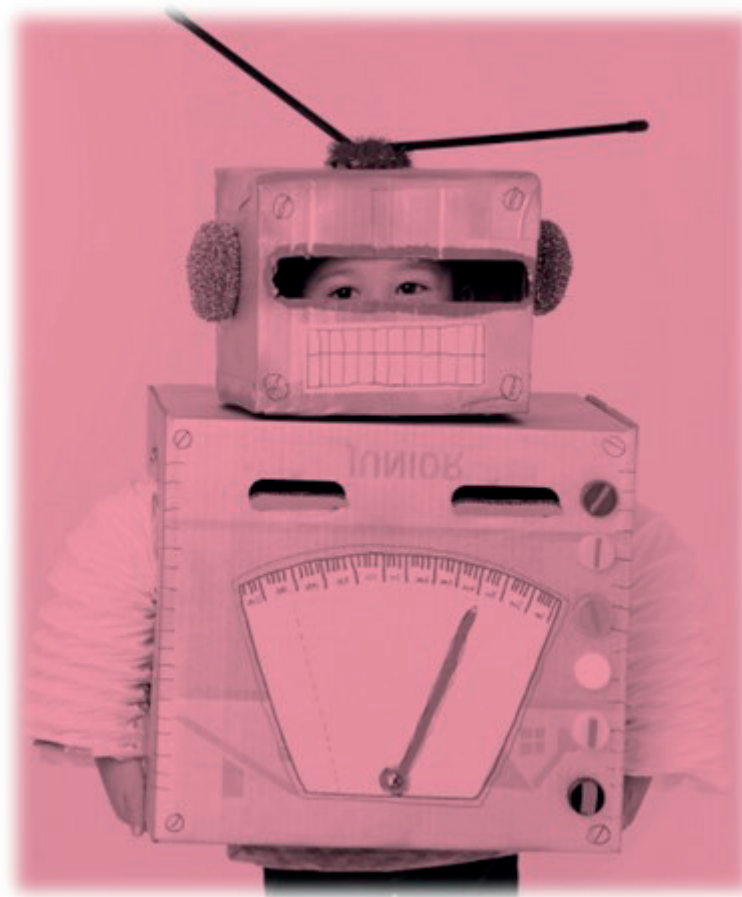
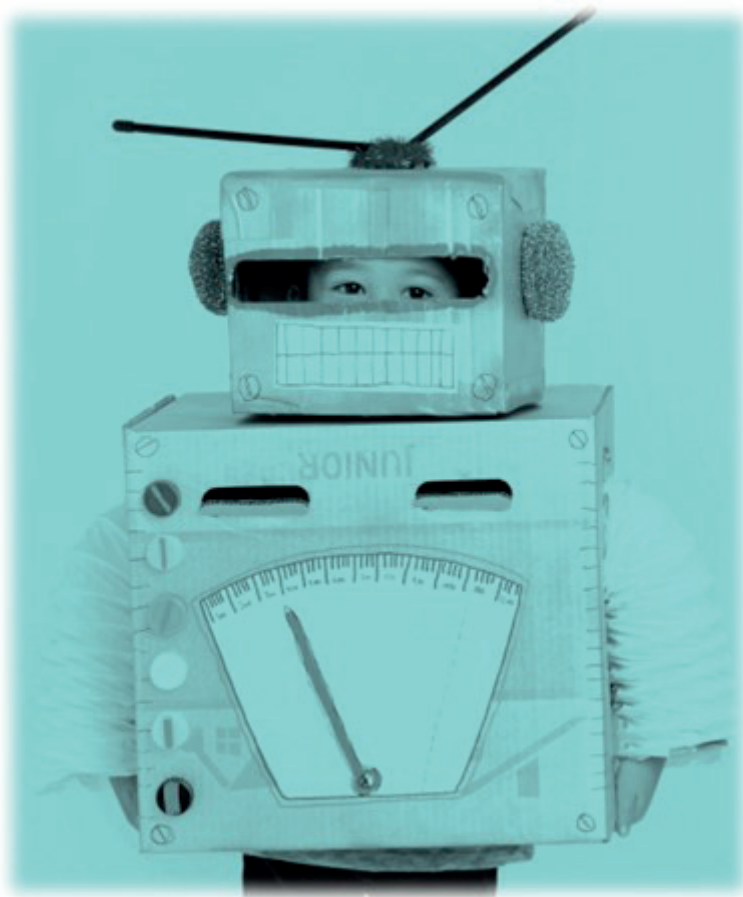
- På en voksdug eller på plexiglas plade, har man lavet en bane med felter på (målene til felterne er 15 x 15). Lig billeder af dyr ud på banen, og få børnene til at kode robotten til at køre forbi de forskellige dyr.

Pædagogisk fokusområde

- Inklusion
- Særlige behov
- Teknologiforståelse

- Barnets alsidige personlige udvikling
- Sociale kompetencer
- Kulturelle udtryksformer og værdier sprog

PAPKASSE ROBOT



Brugervejledning	Teknologi beskrivelse	Forslag til aktiviteter	Pædagogisk fokusområde
<p>1: Skær huller i papkassen til hoved og arme</p> <p>2: Lad børnene pynte robotterne, ved at tegne på dem</p> <p>3: Print x antal pile ud. Du skal have pile der peger lige ud, til højre og til venstre. Husk at laminere dem.</p> <p>4: Print tallene 0-9 ud og laminere dem.</p> <p>5: Tegn en bane med kridt på fliserne udenfor. Lav en stor firkant med felter inden i ligesom ved Bluebot</p> <p>6: Lav et start- og slutfelt</p> <p>7: Lad børnene ligge pilene og tallene ned på fliserne som en kode. F.eks. en pil frem med et tre tal ved siden af betyder gå tre felter frem.</p>	<p>Med denne analoge robot, kan du introducere børnene for kodning på en helt analog måde. De får her mulighed for at få læringen ind med deres krop, og man kan arbejde med kodning af robotter helt uden skærm eller elektronik.</p>	<p>Robot fange</p> <ul style="list-style-type: none"> • Børnene tager deres robotter på, og leger almindelig fange, bare som robotter. <p>Kod hinanden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sæt børnene sammen i grupper af to. En er programmøren og en anden er robotten. De lægger pilene på jorden eller gulvet i en rute, som robotten skal gå. <p>Kod robotten ud af labyrinten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tegn en stor firkant udenfor på fliserne. I den store firkant laver du en lodrette og vandrette streger, så der kommer en masse små felter. Inde i midten af labyrinten tegner du et startfelt, hvor robotten starter, og et mål felt. I nogle af der andre felter tegner du nogle forhindringer, som man skal kode robotten uden om. Det kan være et du udfylder nogle felter med en blå farve, så det ligner vand, eller med en rød farve, så det ligner ild. Det er kun fantasien der sætter grænser her. Sæt børnene sammen i grupper af to. En er programmør, og en anden er robotten. Det gælder nu om for programmøren at kode robotten uden om forhindringerne, og ud af labyrinten. Når labyrinten er løst, bytter de plads. <p>Byg jeres egen robot</p> <ul style="list-style-type: none"> • Byg jeres egen robot ud af materialer I har til rådighed. Toiletruller , træ , papæsker, perler og lign. Tal med børnene om hvad de forskellige robotter de har lavet kan. Man kan finde videoer på youtube af forskellige robotter fra virkeligheden, her kan man tale med børnene om hvilke forskellige robotter der allerede findes og hvad de laver af forskellige opgaver. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inklusion • Særlige behov • Teknologiforståelse <div data-bbox="1704 395 2085 480" style="background-color: #c0392b; height: 53px; width: 100%;"></div> <ul style="list-style-type: none"> • Krop og bevægelse • Alsidig personlig udvikling • Sociale kompetencer

EASI-SCOPE



Brugervejledning	Teknologi beskrivelse	Forslag til aktiviteter	Pædagogisk fokusområde
<p>1: Hent appen Xlpoview til iPaden</p> <p>2: Tænd for mikroskopet på toppen af den</p> <p>3: Kobl mikroskopet op til iPaden ved hjælp af mikroskobets Wifi. Der følger en kode med til Wifi'et som du skal skrive for at koble de to enheder sammen. Koden er 12345678</p> <p>4: Juster tydeligheden på mikroskopet ved at drejer på den øverste halvdel af mikroskopet</p>	<p>Med Easi-Scope får du mulighed for at tag på opdagelse i naturen med iPaden. Du får mulighed for at se tingene helt tæt på, og mange børn, kan se med på engang, når tingene bliver forstørret til 43 gange den oprindelige størrelse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Gå på jagt efter smådyr ude i naturen, og se dem helt tæt på med det digitale mikroskop ● Se på sandkorn ● Se på blade ● Lad børnene vaske hænder, og undersøg med mikroskopet om de er blevet vasket ordentligt 	<ul style="list-style-type: none"> ● Inklusion ● Særlige behov ● Teknologiforståelse ● Nysgerrighed ● Naturen <div data-bbox="1702 454 2083 539" style="background-color: #c0392b; height: 53px; width: 100%;"></div> <ul style="list-style-type: none"> ● Natur, udeliv og naturfænomener

OSMO



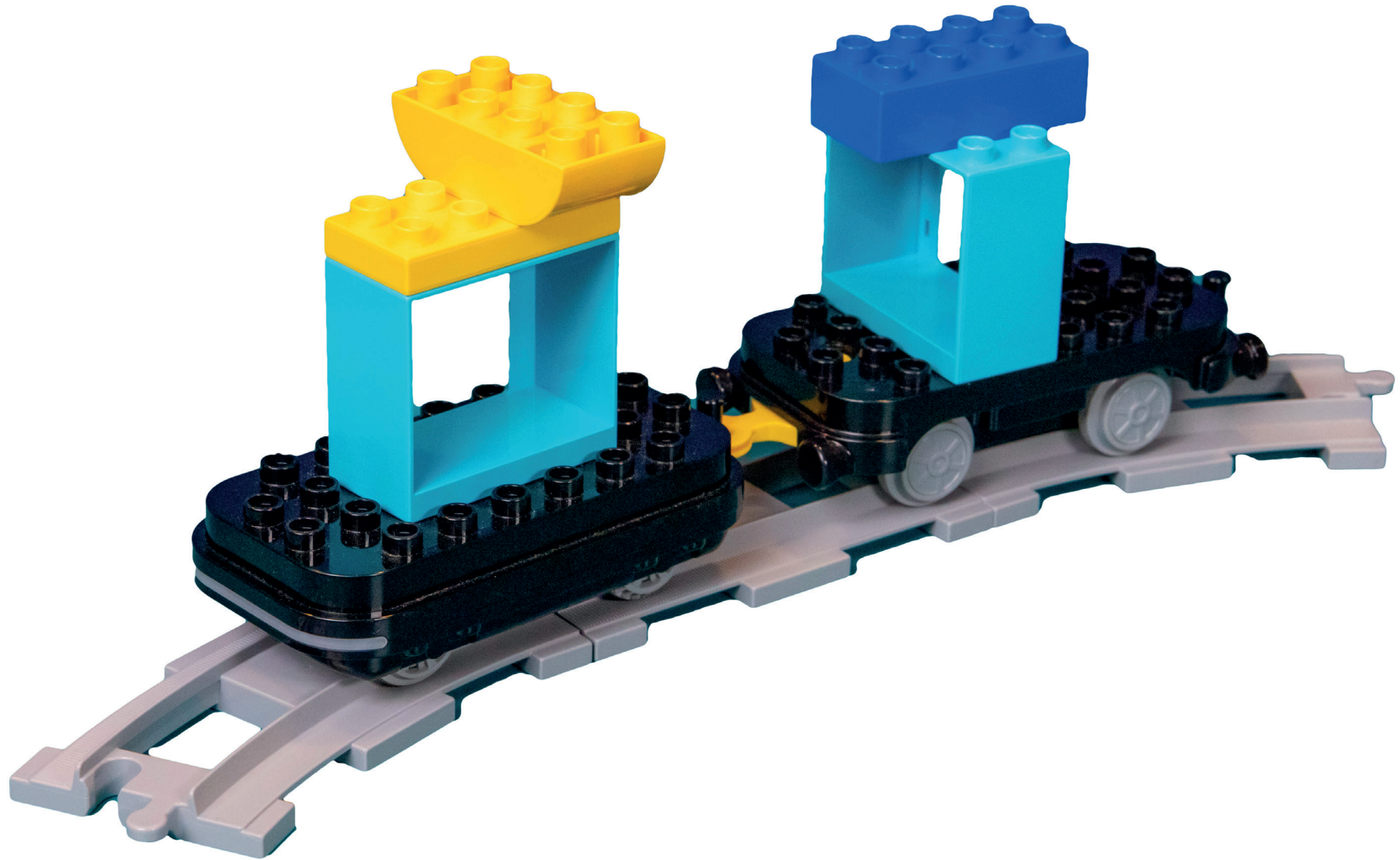
Brugervejledning	Teknologi beskrivelse	Forslag til aktiviteter	Pædagogisk fokusområde
<p>1: Hent de forskellige spil til ipaden</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osmo numbers ● Osmo coding Awbie ● Osmo Monster ● Osmo tangram <p>2: sæt iPaden i holderen</p> <p>3: Sæt det røde spejl ovenpå iPaden.</p> <p>Sørg for at det står lige ovenover kameraet, da det er det der reflekterer f.eks. tegningerne ind i kameraet, så de kan blive scannet ind</p> <p>4: Åben spillet.</p> <p>I vil blive bedt om at oprette en konto, dette er ikke nødvendigt. Oppe i venstre hjørne står der med gråt "spring over". Dette vælges for at undgå en længere konto oprettelse</p>	<p>Osmo er beregnet til at bruge sammen med en iPad. Med osmo får du mange forskellige spil, som du kobler op til iPaden.</p>	<p>Coding with Awbie</p> <p>Lær kodning med</p> <p>Osmo numbers</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lær simpel matematik med dette spil <p>Osmo tangram</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Byg figurer med de tilhørende klodser, og se dem komme op på ipaden <p>Osmo monster</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interaktiv tegning. Væk dine tegninger til live når osmo monsteret involverer dem i hans historier. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Inklusion ● Særlige behov ● Teknologiforståelse ● Nysgerrighed ● Sprog ● Matematisk opmærksomhed ● Kreativitet <div data-bbox="1709 539 2089 627" style="background-color: #c0392b; height: 55px; width: 100%;"></div> <ul style="list-style-type: none"> ● Sprog ● Sociale kompetencer ● Alsidige personlige udvikling

SPHERO



Brugervejledning	Teknologi beskrivelse	Forslag til aktiviteter	Pædagogisk fokusområde
<p>1: Hent appen Sphero Play i Appstore</p> <p>2: Start med at sætte robotten i opladeren, så den bliver tændt.</p> <p>3: Vælg Sphero mini i appen. Hold robotten tæt til iPaden mens den bliver forbundet</p> <p>4: Kalibrer robotten. Dette gøres ved at rotere det lille hvide ikon der er på iPaden. Mens man kalibrerer robotten, er der et lille blå lys i robotten. Dette skal man få til at pege over på en selv</p> <p>5: Du kan nu vælge, hvordan du vil styre robotten. Hvis du trykker på ikonet der ligner et rat nede i venstre hjørne, vil de forskellige styringsfunktioner dukke frem. Den funktion der hedder "blocks" er programmeringsfunktionen.</p>	<p>Sphero mini er en lille kugle robot, som man styrer via Bluetooth på en iPad. Man bruger den app der hedder Sphero play.</p> <p>Der er forskellige styringsmuligheder på den.</p> <p>Man kan styre den med en joystick funktion, en blokprogrammerings funktion m.fl.</p>	<p>Mal et maleri med Sphero mini</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Læg et stykke papir ned i en kasse, og lig små klatter maling oven på papiret. Tag Sphero mini i kassen og køør den over klatterne med maling. OBS. Pas på at klatterne ikke bliver for store da, Sphero robotten vil sidde fast i det. husk at have noget papir til at tørre robotten af en gang i mellem. <p>Bowling</p> <ul style="list-style-type: none"> ● I pakken til Sphero robotten følger en lille pose med nogle almindelige kegler, og nogle bowlingkegler. Brug bowlingkeglerne til at spille bowling med. <p>Spil spil med Sphero</p> <ul style="list-style-type: none"> ● I appen Sphero play er der tre spil, hvor man kan bruge robotten som joystick. Tryk på ikonet nederst i højre hjørne 	<ul style="list-style-type: none"> ● Inklusion ● Særlige behov ● Teknologiforståelse ● Nysgerrighed ● Kreativitet <div data-bbox="1709 454 2089 539" style="background-color: #c0392b; height: 53px; width: 100%;"></div> <ul style="list-style-type: none"> ● Sociale kompetencer ● Alsidige personlige udvikling ● Science, natur og teknologi

CODING EXPRESS



Brugervejledning	Teknologi beskrivelse	Forslag til aktiviteter	Pædagogisk fokusområde
<p>1: Tag kassen frem Toget tændes ved at trykke på den grønne knap i bunden.</p> <p>2: Begynd at bygge Toget startes ved at give det et skub, selve kodningen ligger i de forskellige farvede klodser som kan lægges i skinnen.</p> <p>Grøn: Vender toget Gul: Toget tuder. Rød: Toget stopper. Hvid: Toget lyser. Blå: Optankning af toget inden det kører videre.</p>	<p>Coding Express er et produkt fra Lego. Som er ment til at lære de yngste i børnehaven basal kodning.</p> <p>Kodningen foregår ved at lægge de farvede kodebrikker ned mellem togskinneerne.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Der medfølger aktivitetskort, med billeder af scenarier, som du kan bygge med børnene. • Lad børnene bygge ud fra deres fri fantasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inklusion • Særlige behov • Teknologiforståelse • Nysgerrighed • Kommunikation • Matematisk opmærksomhed • Kreativitet • Samarbejde • Konstruktion <div data-bbox="1702 598 2083 686" style="background-color: #c0392b; height: 55px; width: 100%;"></div> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation og sprog • Sociale kompetencer • Alsidige personlige udvikling • Natur, udeliv og science

LEGO WEDO



Brugervejledning

1: Hent Appen Wedo 2.0 LEGO education.

2: Åben appen og gå ind i "dit første projekt".

Der åbnes nu automatisk et vindue med mulighed for at bygge den "blinkende snegl". Luk ned for dette vindue for at komme til hovedopgaverne.

3: Vælg den opgave i vil bygge.

Der kommer nu en lille beskrivelse af, det i skal bygge. Tryk på pilen oppe i højre hjørne for at komme videre indtil der kommer et blå ikon frem for neden, hvor der står "byg nu". Tryk på dette ikon for at komme i gang med at bygge. Følg vejledningen for at bygge robotten.

4: Forbind robotten via Bluetooth.

Tryk som vist i vejledningen, på den grønne knap på smarthus det er denne der er vist på billedet ved siden af, og i vejledningen

5: Tryk på smarthusben oppe i højrehjørne på iPaden, under feltet vælg smarthus.

6: Du kan nu kode robotten ved at flytte brikkerne for neden af skærmen op ved den gule brik der er i det store hvide felt. De skal stå til højre for den gule brik med den grønne pil på. Se billedet på højre side af denne side.

Teknologi beskrivelse

Lego Wedo er et produkt fra Lego, som er ment til at lære de ældste i børnehaven basal kodning. Inde på appen er der guides til at bygge forskellige robotter, men man kan også bygge ud fra fri fantasi. Det er også rigtig godt til at øve børnenes samarbejdsevner

Forslag til aktiviteter

- Byg den blinkende snegl
- Byg månefartøjet Milo
- Byg en vindmølle
- Byg din egen robot ud fra din fantasi

Pædagogisk fokusområde

- Inklusion
- Særlige behov
- Teknologiforståelse
- Nysgerrighed
- kommunikation
- Matematisk opmærksomhed
- Kreativitet
- Samarbejde
- Konstruktion

- Kommunikation og sprog
- Sociale kompetencer
- Alsidige personlige udvikling

CODE-A-PILLAR



Brugervejledning

1: Tænd robotten

Robotten tændes på undersiden, hvor man også kan skifte batterier hvis der ikke er strøm på.

2: Sæt halen på

Hver del af halen har en kode. Koden kan være, frem, til højre, til venstre eller musik.

Teknologi beskrivelse

Code-A-Pillar er en Block programmérbar larve, som har fysiske dele af dens hale som kan sættes efter larven og derved danne sin egen kode. Den er god til at gøre kodning visuelt for børnene.

Forslag til aktiviteter

- Højre/venstre øvelser.
- Give børnene instruktioner, som at: "få robotten til at køre lige ud og derefter til højre"
- Prøv at kode robotten fra punkt A til B

Pædagogisk fokusområde

- Inklusion
- Særlige behov
- Teknologiforståelse
- Nysgerrighed
- Kommunikation
- Matematisk opmærksomhed
- Kreativitet
- Samarbejde
- Konstruktion

- Kommunikation og sprog
- Sociale kompetencer
- Alsidige personlige udvikling

KUBO



Brugervejledning

- 1:** Man tænder robotten ved at sætte hovedet på den
- 2:** I kassen er der forskellige kodebrikker. Nøjes med i starten kun at bruge dem under låg 1
- 3:** Lig brikkerne på bordet og sæt robotten ovenpå. Robotten kan køre oven på brikkerne. Kører den uden for brikkerne vil den automatisk stoppe med at køre.

Teknologi beskrivelse

Kubo er en lille robot der programmeres ved hjælp af en række visuelle brikker, kaldet kodebrikker. Hver kodebrik har en chip, som robotten scanner når den kører over koderne. Denne form for kodning bliver kaldt blokprogrammering

Forslag til aktiviteter

- Højre/venstre øvelser.
- Brug måtten der følger med til narrative fortællinger. F.eks kør hen til skolen, hvad sker der på en skole.
- Lav din egen by på den måtte
- Tag et stort stykke karton eller lignende og tegn felter på. Så kan du selv tilpasse banerne, så det passer med det emne du arbejder med, og børnene kan kode robotten til at køre rundt på banen.
- Kubo robotten er rigtig god til at have stående fremme i ydertimerne som en legestation

Pædagogisk fokusområde

- Inklusion
- Særlige behov
- Teknologiforståelse
- Nysgerrighed
- Kommunikation
- Matematisk opmærksomhed
- Kreativitet
- Samarbejde
- Konstruktion

- Kommunikation og sprog
- Sociale kompetencer
- Alsidige personlige udvikling
- Natur, udeliv og science
- Kultur, æstetik og fællesskab

RELEVANTE LINKS OG APPS

Vi har her samlet nogle forslag til hjemmesider og apps, hvor I kan læse mere om teknologi i dagtilbud, og hvor I kan finde endnu mere inspiration til leg med teknologi i dagtilbud.

<https://www.odense.dk/verdensbedsterobotbyiboernehoejde>

<https://www.eva.dk/dagtilbud-boern/digitale-dagtilbud>

<https://emu.dk/dagtilbud/forskning-og-viden/tema-digitale-dagtilbud>

<https://www.kl.dk/okonomi-og-administration/digitalisering-og-teknologi/digitaliseringsstrategier/den-faelleskommunale-digitaliseringsstrategi-og-handlingsplan-2016-2020/42-digitale-redskaber-i-dagtilbud/>

<https://bupl.dk/bupl-mener/digitalisering/>

Apps

book creator (lav din egen digitale bog med fortællinger og tegniner)

Toca nature (lav din egen natur , plant træer byg bjerge og find dyr)

Gro garden (gro din egen have og lær om økosystemet)

Krible krable (krible krable universet fra ramasjang med en masse ideer til aktiviteter i naturen)

Story Dice (slå med terningerne og fortæl en historie ud fra hvad terningerne viser)

NOTER

NOTER



**ODENSE
KOMMUNE**