

# Inspiration

En del af DLTP

**FLYTNINGER**

# Leg med flytninger

**Book Creator er et fantastisk redskab!**

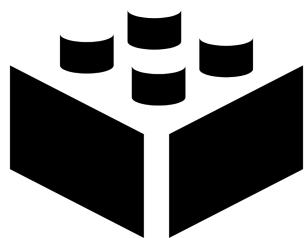
## Digital learning through play

Materialet er den del af "Digital Learning through play" projektet. Til materialet findes i alt 3 byggeklodser som anvendes sammen. Ud over denne klods findes en introduktion til anvendelse af Book Creator, samt en

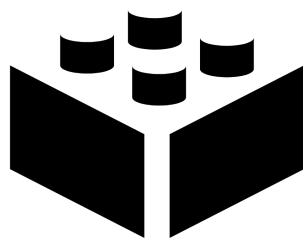
klods omhandlende elevfeedback for skolens yngste elever.

Materialet kan frit anvendes.

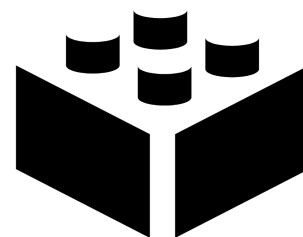
Materialet er ikke tænkt som et undervisningsforløb, men som inspiration til at få et legende, bevægende og undersøgende perspektiv på matematikundervisningen i indskolingen.



**Leg med flytninger  
(Matematik)**



**Leg med teknikken**

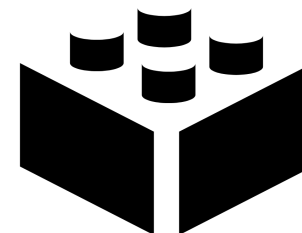


**Leg med feedback**

# Indholdsfortegnelse

Tryk på et punkt for at springe til siden

|                                   |         |
|-----------------------------------|---------|
| Introduktion                      | side 4  |
| Flytninger på talfliser           | side 5  |
| -idé 1                            | side 6  |
| -idé 2                            | side 7  |
| -idé 3                            | side 8  |
| Flyt en figur                     | side 9  |
| Hvilken rute beskriver flytningen | side 10 |
| Hvor ender jeg?                   | side 11 |
| Puslespil                         | side 12 |
| Flyttebilleder                    | side 13 |
| Robotter i indskolingen           | side 14 |



**Leg med flytninger**

**Brug DLTP ikonet for  
at komme retur til  
indholdsfortegnelsen.**



Digital  
**LEARNING**  
through **PLAY**

# Introduktion

## Inspiration til arbejde med flytninger i indskolingen

Formålet med denne bog er at skabe inspiration til teamets fortolkning, bearbejdning og afprøvning af de skitserede elementer.

Bogen har blandt andet fokus på følgende elementer:

- Faglige begreber anvendt i praksis
- Kropslige aktiviteter
- Anvendelse af BookCreator
- Inddragelse af fantasien i faget
- Arbejde med forforståelse
- Cooperativ learning

I forløbet ønsker vi at udviske modsætningerne imellem bevægelse/leg/krop og inddragelse af det digitale i undervisningen. Vi ønsker at skabe inspiration til faget, hvorved faget udvides gennem en øget mundtlig og kreativ dimension. Inddragelsen af det digitale i forløbet skal styrke fagets udtryksformer og den legende og

eksperimenterende tilgang til faget. Forløbet lægger op til at arbejde videre med (blok)programmering enten ved brug af robotter eller eksempelvis Scratch JR appen.

### Færdigheds- og vidensområder og -mål efter 3. klasse

Placeringer og flytninger:

Eleven har viden om forholdsord, der kan beskrive placeringer.

Kompetencer:

Hjælpemidler: Eleven kan anvende digitale værktøjer til undersøgelser, enkle tegninger og beregninger.

Kommunikation: Eleven har viden om enkle mundtlige og visuelle kommunikationsformer, herunder med digitale værktøjer.

# Flytninger på talfliser




POSITIVE  
VIBES

I makkerpar kan man øve på at flytninger. Der skal bruges et sæt fliser med tallene 1-100. Kig på de næste sider



Gå to frem og  
tre til højre



|    |   |    |    |    |
|----|---|----|----|----|
| 43 |  | 63 | 73 | 83 |
| 44 |  | 64 | 74 | 84 |
| 45 | 55  | 65 | 75 | 85 |
| 46 | 56  | 66 | 76 | 86 |
| 47 | 57  | 67 | 77 | 87 |



Hvor havner  
man, hvis man  
starter på flise  
54 - går to fliser  
frem og tre til  
højre?

# Idé 1

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 |
| 74 | 75 | 76 | 77 |    |
| 63 | 64 | 65 | 66 | 67 |
| 53 | 54 | 55 | 56 | 57 |
| 43 | 44 | 45 | 46 | 47 |



Hvis man starter på flise 74, hvad kunne så vej en vej til flise 46?

## Idé 2

|    |   |    |    |    |
|----|---|----|----|----|
| 43 | 53  | 63 | 73 | 83 |
| 44 |  | 64 | 74 | 84 |
| 45 | 55  | 65 | 75 | 85 |
| 46 | 56  | 66 | 76 | 86 |
| 47 | 57  | 67 | 77 | 87 |

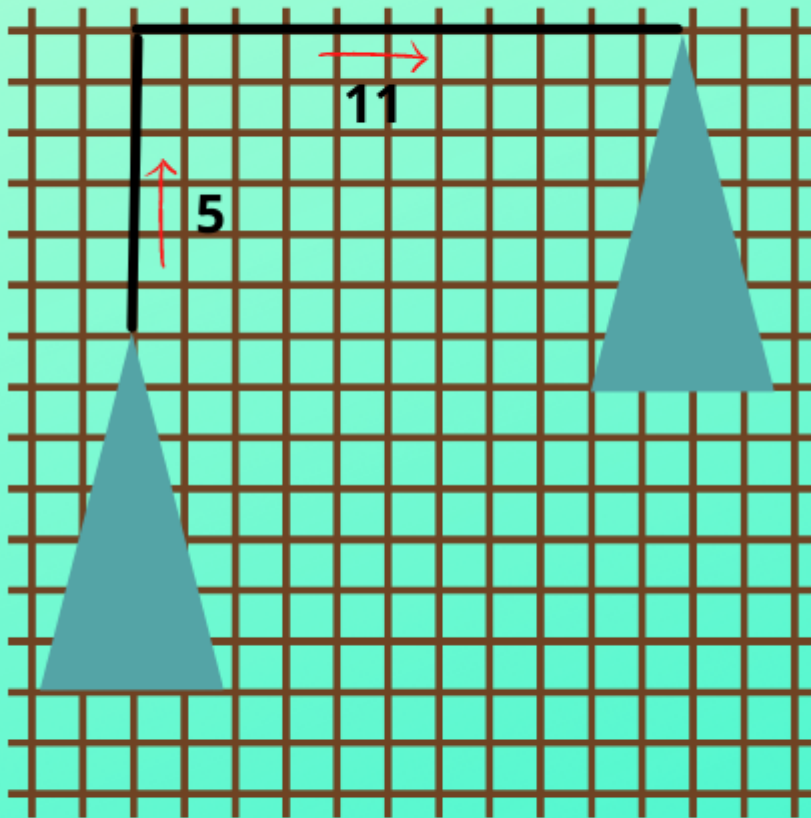
Hvor mange tal kan du nå ved at flytte dig som en "springer" fra skak?

Udgangspunktet skal være det samme valgfrie tal.

## Idé 3



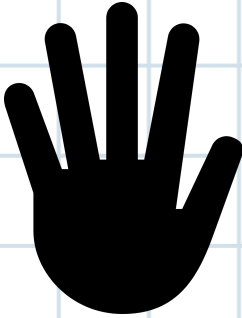
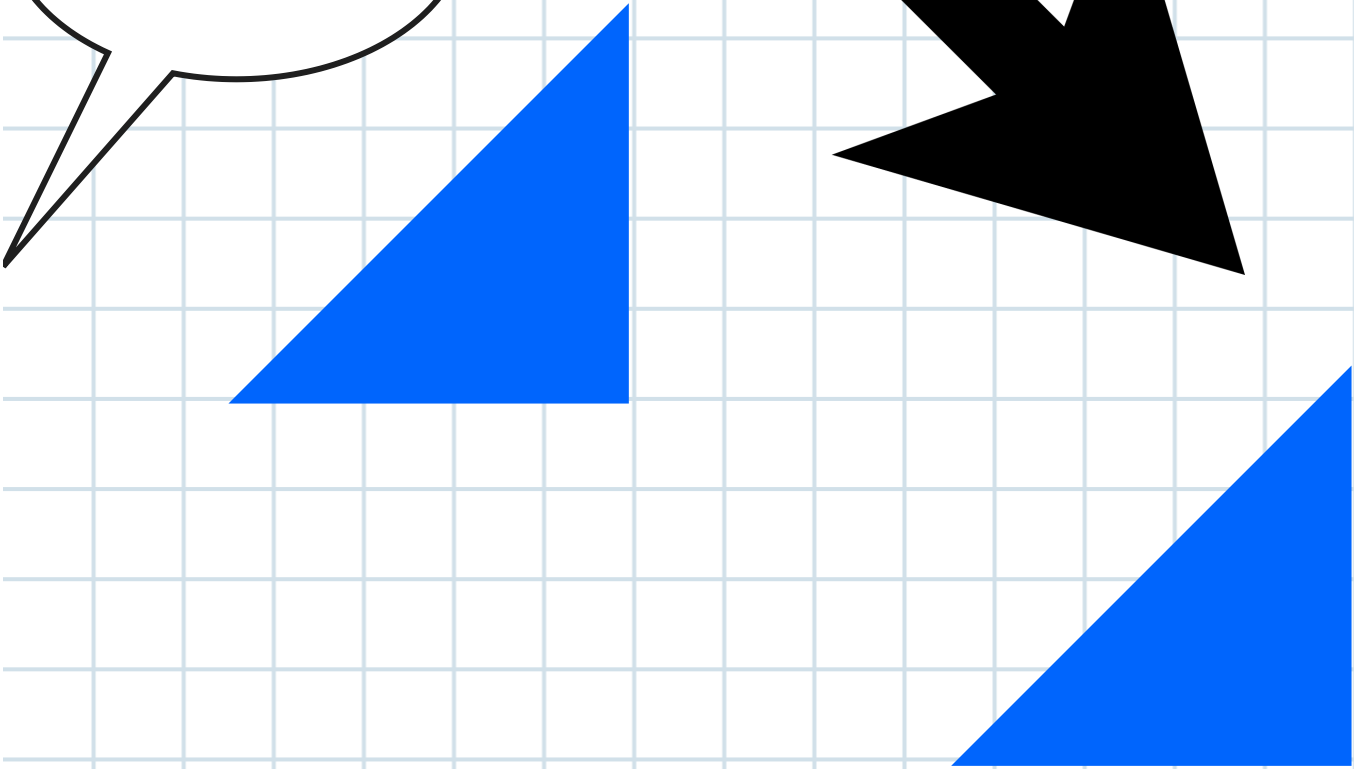
## Flyt en figur



Tegn to ens figurer på kvadratpapir. Skriv ruten for flytningen hvor de to figurer kommer til at dække hinanden.

Sådan kan opgaven se ud i Book Creator

Hvilken rute beskriver flytningen?

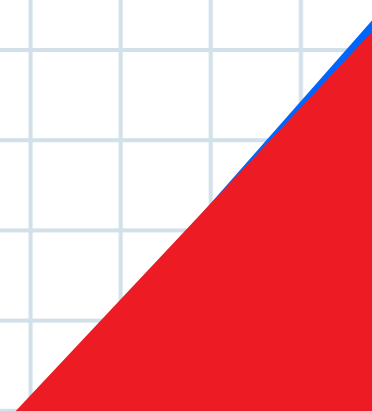
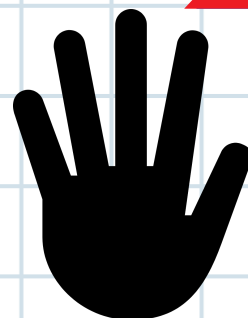


Træk pile op i cirklerne, så flytningen passer



Hvor ender figuren?

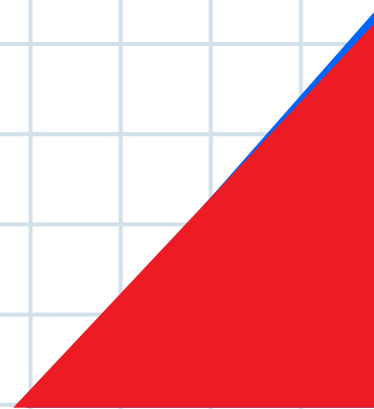
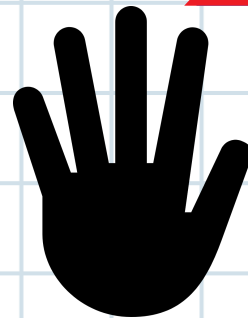
Sådan kan opgave  
se ud i Book Creator



Udfør flytningen  
ved at trække i  
trekanten

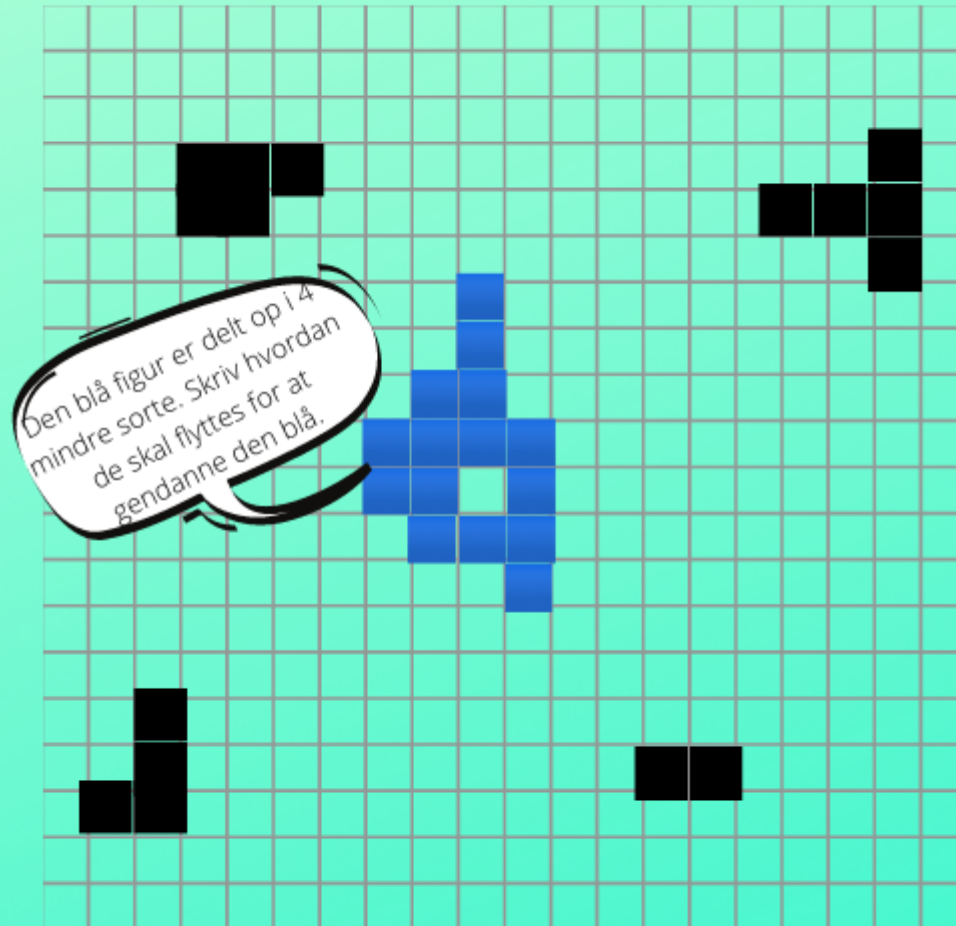
Indtal en flytning til  
din makker.  
Afprøv

Sådan kan opgaver  
se ud i Book Creator



Udfør flytningen  
ved at trække i  
trekanten

# Puslespil



Byg en figur af 15-20 centicubes og tegn den på kvadratpapiret. Del den op i 3-4 stykker og placer delene rundt på arket - aftal om de må drejes og/eller spejles. Hvad er vejen fra de enkelte stykker fra del til helheden?



# Flyttebilleder



Skab et miljø på kvadratpapir (et skattekort, en plantegning over et hus, en lysning i skoven, et bykort....) Lad eleverne flytte rundt på elementer i hinandens miljøer og skriv hvordan de er blevet flyttet.



# Robotter til indskoling

Her har vi peget på 4 robotter der er relevante for indskoling.

## Bee-Bot

Bee-Bot er en lille prisvindende robot. Robotten er teknisk nemt tilgængelig, men indeholder et stort læringspotentiale.



## mTiny

Pædagogisk robot, der styres ved hjælp af den medfølgende læsepen. Læsepenen aflæser programmeringsbrikkerne.



## Pro-Bot

Pro-Bot er en robot-bil, der fysisk kører på gulvet. Det er muligt at montere en tusch i bilen, så man kan få tegnet de ruter og figurer, bilen kører.



## Dash & Dot

Med Dash og Dot kan du og dine elever let tage hul på programmeringens udfordringer og læringspotentialer. Dash og Dot henvender sig til børn fra 5 år.