

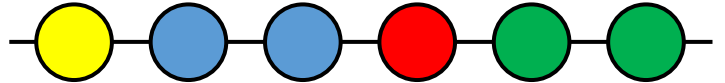
Instruktioner 1

Vi måste ge **datorn** tydliga **instruktioner**, för att den ska göra som vi har tänkt.

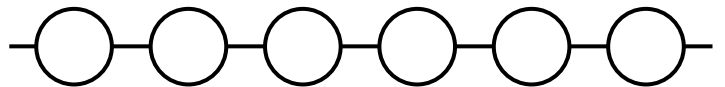


1. Läs instruktionerna och måla mönstret.

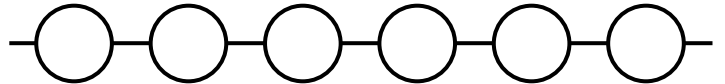
gul, blå, blå, röd, grön, grön



blå, röd, röd, gul, gul, grön

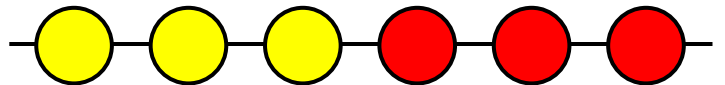


gul, gul, grön, grön, blå, blå

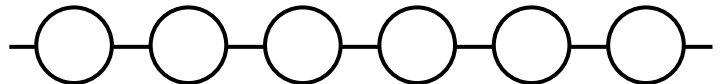


2. Läs instruktionerna och måla mönstret.

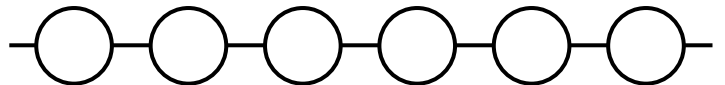
3  3 



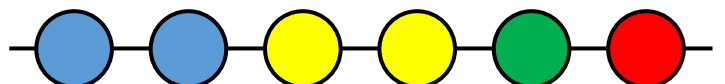
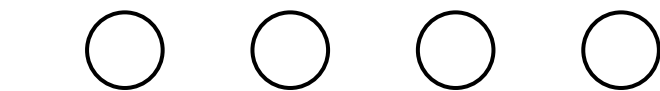
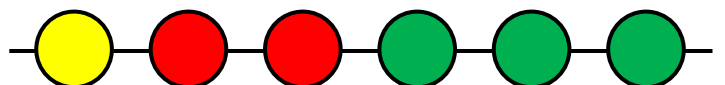
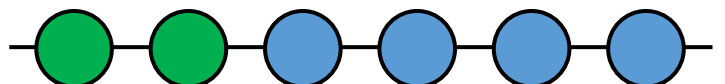
2  2  2 



1  2  1  2 



3. Se på mönstret och skriv instruktionerna.



Sortering 1

Datorn är duktig på att **sortera**.
För att kunna sortera snabbt behöver datorn **programmeras** med rätt **instruktioner**.



Läs instruktionerna.
Sortera knapparna och dra streck till rätt låda.

<div data-bbox="202 676 513 837">liten och blå</div>	<div data-bbox="790 705 912 940">● ● ● ●</div>	<div data-bbox="1189 676 1500 837">stor och röd</div>
<div data-bbox="202 981 513 1142">liten och gul</div>	<div data-bbox="790 974 912 1209">● ● ● ●</div>	<div data-bbox="1189 981 1500 1142">stor och gul</div>
<div data-bbox="202 1285 513 1447">liten och grön</div>	<div data-bbox="790 1243 912 1478">● ● ● ●</div>	<div data-bbox="1189 1285 1500 1447">stor och vit</div>
<div data-bbox="202 1590 513 1751">liten och vit</div>	<div data-bbox="790 1512 912 1747">● ● ● ●</div>	<div data-bbox="1189 1590 1500 1751">stor och blå</div>
<div data-bbox="202 1895 513 2056">liten och röd</div>	<div data-bbox="790 1780 912 2016">● ● ● ●</div>	<div data-bbox="1189 1895 1500 2056">stor och grön</div>

Algoritmer 1

En **algoritm** är **flera instruktioner efter varandra**, som **steg för steg** beskriver vad datorn ska göra och i vilken ordning det ska göras.

En algoritm kan vara ett **schema**, ett **recept** eller en **beskrivning** för hur man leker en lek.

Annas algoritm för att äta frukost

1. Gå till köket.
2. Ta fram ett glas mjölk, en skål med gröt, ett päron och en sked.
3. Sätt dig på stolen och ät din frukost.
4. Plocka undan disken.

Skriv en algoritm som beskriver hur man kan utföra en vardaglig händelse steg för steg.

Välj en händelse i rutan eller hitta på en egen händelse.






Bädda sängen
Ringa ett samtal
Skriva ett brev
Ta ett bad







Pilprogrammering 3

→ → → kan skrivas 3 →

Vems är koden? Dra streck till rätt djur.

2 →	2 ↓	2 →	•	•	
3 →	4 ↑	1 →	•	•	
3 →	2 ↓	1 →	•	•	

Note: A line connects the first dot in the second row to the first dot in the third row.

Fågel					
Fjäril					
Fisk					

Vad är programmerat?

Många saker som vi använder i vår vardag är **programmerade**.

Saker som är programmerade styrs av en **dator**.

Små datorer finns inbyggda i många **telefoner**, **leksaker**, **maskiner** och **verktyg**.

1. Vilka saker tror du är programmerade?

Ringa in de saker som du tror innehåller en dator.

Sätt ett kryss under de saker som du tror saknar dator.



2. Se dig omkring i klassrummet.

Vilka saker tror du är programmerade?

Skriv in dem i listan.

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____