

# Enkelt om programmering

---

Enligt LGR 11 och kursplanen i Matematik och Teknik ska eleverna i årskurs 1 - 3 arbeta med:

- Hur enkla mönster i talföljder och enkla geometriska mönster kan konstrueras, beskrivas och uttryckas.
- Hur entydiga stegvisa instruktioner kan konstrueras, beskrivas och följas som grund för programmering. Symbolers användning vid stegvisa instruktioner.
- Vad datorer används till och några av datorns grundläggande delar för inmatning, utmatning och lagring av information, t ex tangenter, skärm och hårddisk. Några vanliga föremål som styrs av datorer.
- Att styra föremål med programmering.
- Några föremål i elevens vardag och hur de är anpassade efter människans behov.
- Hur föremålen i elevens vardag har förändrats över tid.

I läromedlet **Enkelt om programmering** presenteras enkla och tydliga texter och övningar, som utmanar eleverna och låter dem förstå hur programmering fungerar. Eleverna övas i datalogiskt tänkande. De får bl a lära sig att se mönster och samband, likheter och skillnader, bryta ner helheter i delar, sortera information, skapa algoritmer och att tänka flera steg i taget.

Eleverna får träna på och läsa om *Mönster, Instruktioner, Sortering, Bryta ner i delar, Algoritmer, Pilprogrammering, Loopar, Buggar, Datorn, Världens första programmerare, Vad är programmerat? och Robotar.*

I **Enkelt om programmering** finns både illustrationer och fotografier med förklarande bildtexter, som ger eleverna ett tydligt bildstöd.

Läromedlet passar bra för undervisningen på lågstadiet. Det är även lämpligt för specialundervisning för elever med särskilda behov samt för nyanlända elever som behöver träna vanligt förekommande ord och ämnesbegrepp. Varje kapitel innehåller elevuppgifter som lyfter fram matematiska och tekniska sammanhang, ord och fraser.

*Marie Tengnäs*