



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Leg og bevægelse

ALDERSGRUPPE:

Fra 2 år

REKVISITTER:

Printe tegninger af fødder fra A-Sports Idébank eller ATIB, en agility stige (4 el. 6 m).

ANTAL:

1 el. flere

VARIGHED:

Ca. 15 minutter

Hops & Hands on - Del 2:

Kodning/afkodning

Kodning betyder eksempelvis, at små børn har kapacitet til at få en forståelse for retning, rækkefølger, sekvenser, programmer og mønstre. Vi mennesker er kodet. Vi har tillært, øvet og trænet en bestemt måde at reagere på til helt bestemte stimuli og helt små børn undersøger og koder helt af sig selv fx kender vi alle den lille firkantede kasse med huller af forskellige geometriske former, og det lille barn gentagne gange forsøger at få den ellipseformede klods ned i det ellipseformede hul. Barnet er i gang med både afkodning og kodning. Hvad der kommer først er vist det samme som diskussionen om "ægget og hønen". Det allersværeste er at være fri for svær kodning og det er et overskudsphænomen at have kraft, energi og lyst til omkodning og omprogrammering. På denne måde er forståelser via kropslige oplevelser måske en start til netop at forstå teknologiens sprog. Forskellige teknologier taler forskellige sprog, men det at forstå de førstnævnte foreteelser; retning, rækkefølge, sekvenser, programmer og mønstre er grundsubstanser, en slags grammatik i teknologiens sprog, og den kan børnene komme til at forstå via kropslige oplevelser og erfaringer. Det er en "computational tænke måde" der er afgørende for at forstå kodning og programmering. Det er et vigtigt aspekt at forstå lære-metoden a la denne rækkefølge: dette virker ikke for mig - der er en fejl - jeg har fundet fejlen - retter den - gennemfører programmet uden fejl og har dermed lært et nyt program/forløb.

Den fysiske aktivitet "Hops & Hands on" er en eksemplarisk aktivitet til at se og forstå kodning og afkodning. Legen går ud på at opsætte en bane med et bestemt mønster, som aktøren skal gennemføre ved at afkode og udføre ved at hoppe og sætte fødderne på den viste måde i mønstret. Fliserne i mønstret er farvelagte og på den måde kan "hopperen" afkode via forskellige koder fx via farver eller former. Det sværeste er nok i en flow-bevægelse fremad at spotte om mønstret er højre- eller venstre-drejet. Er afkodningen for kompleks, går det nemt ud over kvaliteten af bevægelsen og børnene "humper" fremad i stedet for at hoppe med begge fødder samtidigt med korrekt afvikling i fodled. Gentagelse og tilrettelser vil oplagt hjælpe koordinationsproblemer, og på den måde vil "hopperen" nå frem til en kvalitativ god og relevant programmering.

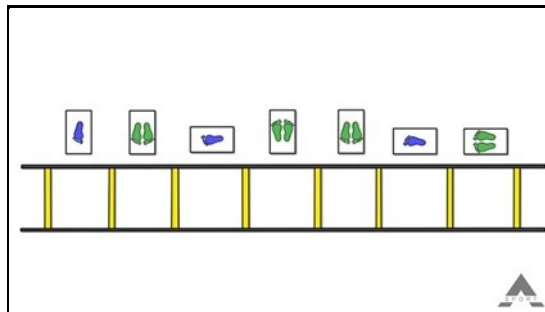
Formål: Via kropslige oplevelser at få en begyndende forståelse for teknologiens sprog - Kodning og afkodning.

SÅDAN GØR DU:



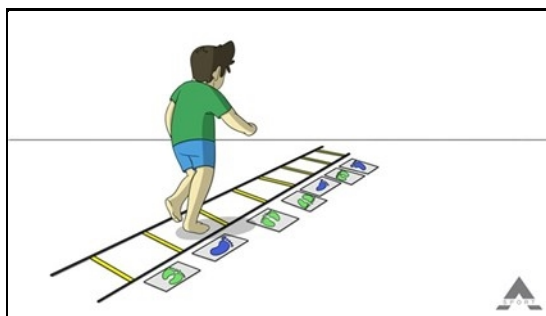
Print

Print de forskellige kort fra A-Sports Idébank eller ATIB - tryk på den blå knap 'Print PDF' - nederst på siden ligger de farvede tegninger af fødder.



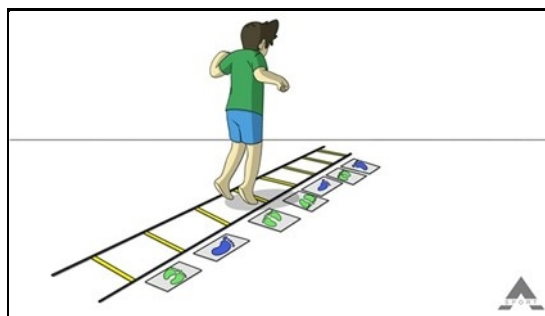
Banen

Byg en bane med et bestemt mønster - ved hjælp af de flotte tegninger af farvede fødder.



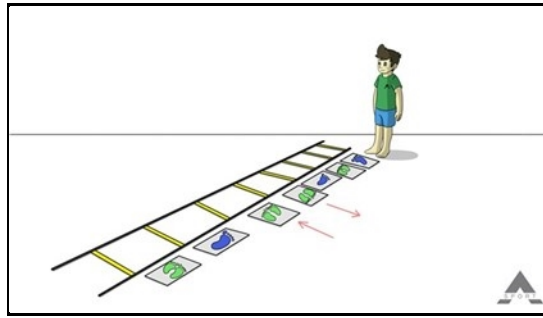
Kodning/afkodning

"Aktøren" skal gennemføre ved at afkode - og udføre ved at hoppe i stigen med fødderne på den viste måde i mønstret.



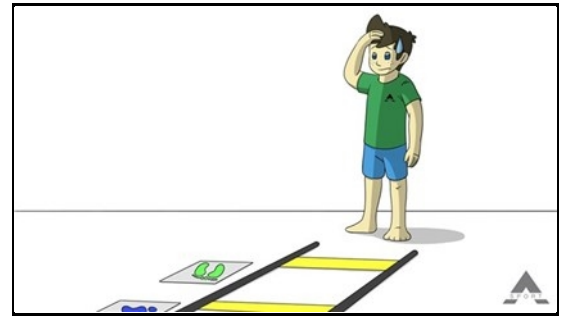
Prøv igen og igen

Gentagelse og tilrettelser vil oplagt hjælpe koordinationsproblemer, og på den måde vil "hopperen" nå frem til en kvalitativ god og relevant programmering



Højre- eller venstre-drejet

Det sværeste er nok i en flow-bevægelse fremad at spotte om mønstret er højre- eller venstre-drejet.



HUSK!

Er afkodningen for kompleks, går det nemt ud over kvaliteten af bevægelsen og børnene "humper" fremad i stedet for at hoppe med begge fødder samtidigt med korrekt afvikling i fodled.





