



Ämne: Leverans av mjölk

Material för varje grupp: Instruktionskort: järnvägsspår (440), plankorsning med bommar (385), mejerier (438 och 439), en gård med kor (437), ett godståg för transport av mjölk (436) och motsvarande byggmaterial; Kort med illustrationer av händelser under resan. Människo figurer: chaufför, bonde, två mjölkbiträden; specialklossar för tåg: två röda, en grön; två blå, en gul; en surfplatta med appen LEGO® DUPLO® Connected Train* installerad.

1-7



Finansieras av
Europeiska unionen

Uppgifter:

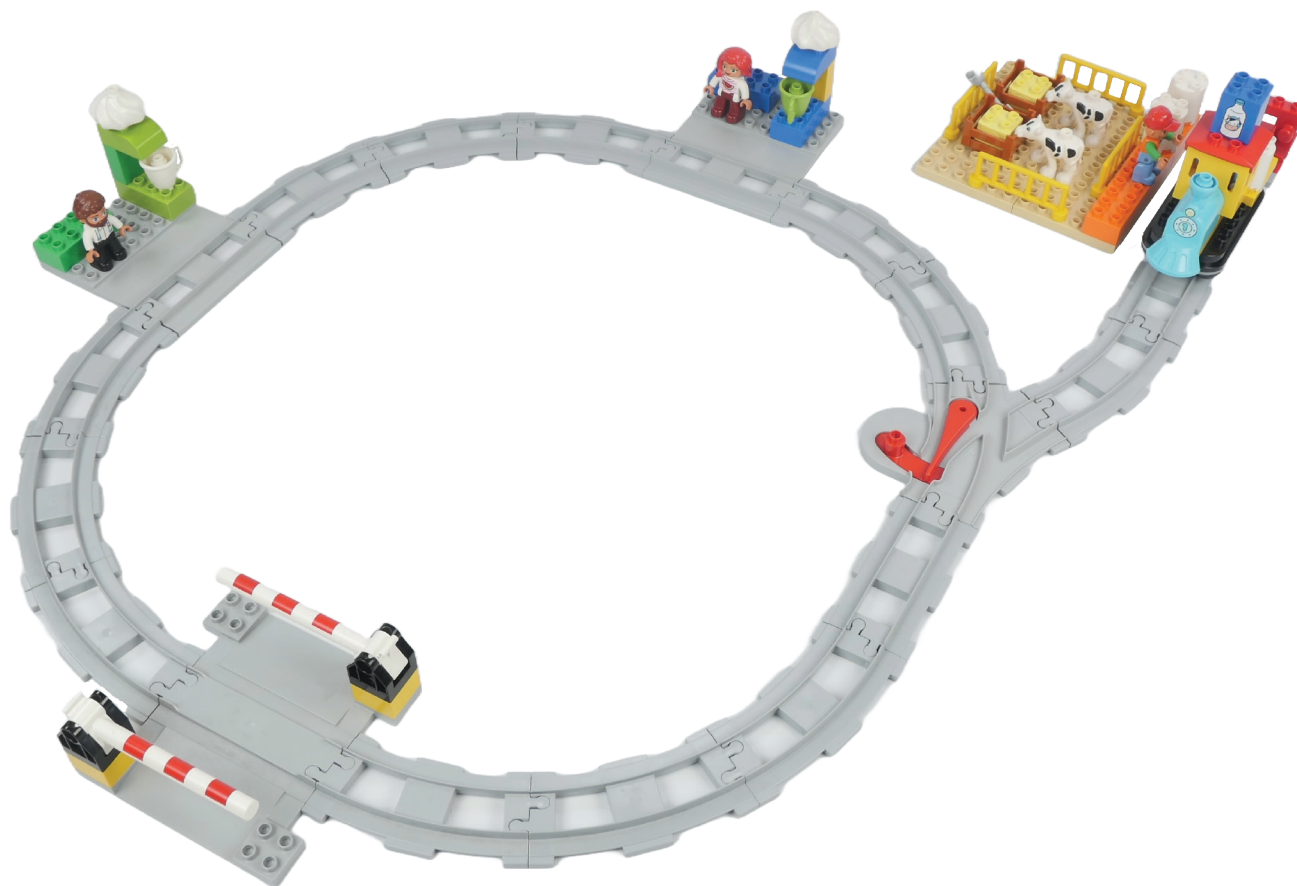
1. Läraren förklarar lektionens ämne – Mjölkleverans med tåg från gården till två mejerier. Varje grupp ska bygga:

- Ett järnvägsspår (440)
- En plankorsning (385)
- Ett godståg (436)
- Två mejerier (438 och 439)
- En bondgård med kor (437)

2. Läraren delar ut materialet till grupperna och delar upp arbetet mellan barnen.

3. Grupperna bygger modellerna och placerar människorna på rätt plats.

4. Läraren delar ut korten med händelserna i den berättelse han ska berätta. Gruppernas uppgift är att ordna korten i ordningsföljd, samtidigt som de lyssnar på berättelsen.





Finansieras av
Europeiska unionen

5. Läraren berättar för barnen vilken saga de ska återskapa:

”Godståget står stilla vid gården. Här fyller han på mjölken. Den går sedan längs spåret för att leverera mjölk till mejerierna. När tåget närmar sig plankorsningen avger det en ljudvarning. När den når det första mejeriet stannar den och lastar av två av behållarna. Tåget fortsätter sedan till det andra mejeriet. Här lossas de två sista behållarna. Till slut återvänder tåget till gården för att mjölkarbetarna ska städa upp på gården. Redo att fylla dem igen nästa dag.”

6. Läraren delar ut surfplattorna till grupperna med applikationen för berättelsen laddad på skärmen, sedan slår han på loket och väntar på att det ska ansluta till surfplattan. När surfplattan pratar med tåget förklarar läraren hur man flyttar tåget framåt eller bakåt, hur man stoppar det och hur man får det att vissla.

7. Läraren ber grupperna att styra tågets rörelse med surfplattan. Den måste färdas hela vägen och återge händelserna i berättelsen. Grupperna bestämmer vem som ska ta den första svängen, resten hjälper till.

8. Efter att det första barnet har lyckats återskapa berättelsen byter de plats.

9. Läraren ber grupperna att lämna tillbaka surfplattorna och ger dem i gengäld de färgade tågklossarna.

10. Läraren ber grupperna att återskapa berättelsen igen. Den här gången kommer de att sätta av tåget för hand. De kommer att placera ut tågklossarna på spåret på de platser som behövs för att alla händelser i berättelsen ska kunna ske.

11. Barnen fortsätter att experimentera tills de uppnår önskat resultat.

12. Varje grupp visar läraren hur de slutförde uppgiften. Om det finns olika lösningar diskuterar hela gruppen dem.

13. Läraren sammanfattar med att säga att en sekvens av åtgärder kan kodas med en uppsättning sekventiella kontrollkommandon. Eventuella fel i koden leder till en felaktig åtgärd av det hanterade objektet.

