



TEGN ETTER INSTRUKSJONER

Målet med øvelsen:

Å kunne gi og ta imot korte presise forklaringer, forstå at en må gi det til en datamaskin. **Det er også viktig å vite at denne øvelsen er lagt opp til litt «tvetydige» instruksjoner med vilje.** Det er for at elevene skal kunne bli i tvil om hva instruksjonen egentlig er og hva de egentlig skal tegne. Slik at de selv opplever at det er viktig med korte presise instruksjoner.

Utstyr:

Papir og blyant

Tegneinstruksjoner, eller lag dine egne!

Tid: 20 - 25 min

Gjennomføring:

Hele klassen skal være «datamaskiner» og tegne etter lærerens instruksjoner. Læreren eller en elev leser opp instruksjonen under, og alle skal tegne etter den. Opplseren kan ikke forklare instruksjonen på en ny måte, men han/hun kan gjenta den hvis det var noen som ikke fikk den med seg eller trengte å høre den på nytt. NB! Det kan være lurt å gi beskjed om at elevene ikke får lov til å tegne før hele punktet er lest opp.

Alternative øvelser:

- Elevene lager sine egne tegninger med instruksjoner og prøver ut på hverandre.
- Figurer med bruk av passer, linjal og gradskive kan også lages

Instruksjoner:

1. Tegn en vannrett strek litt nede på arket.
2. Tegn en lang og en kort, loddrett strek til venstre; de skal røre den vannrette streken på tuppen.
3. På den lange streken, begynn øverst og tegn en pilspiss. Gjør det samme på den korte

streken. Pilspissene skal peke oppover.

4. Tegn en ny pilspiss litt lengre ned på den lange streken. Gjør det samme på den korte streken.
5. Gjenta pilspissen på begge strekene to ganger til.
6. Gjenta en gang til på den lange streken.



7. Tegn et trapes ved siden av den korte streken. Bunnen av trapeset er på den vannrette streken.
8. Lag en likebeint trekant på høyre side av trapeset. Trekanten skal være inni trapeset.
9. Ved siden av trapeset: tegn fem sirkler som ligger på streken.
10. Tegn tre dråper over de frem sirklene. De tre dråpene skal ha ulik størrelse og røre sirklene.
11. Tegn en loddrett strek inne i trekanten
12. Over trapeset: Tegn en motsatt C

13. Start i enden av C-en og tegn en større motsatt C, som ender opp i den andre enden av den første.

Tegningene er ferdig!

Samtale i etterkant:

Her kan man snakke om hvor nøye man må være når man instruerer/programmerer en datamaskin. Det er viktig å tenke på å gi instruksjonene i riktig rekkefølge. De må være presise og inneholde alt som datamaskinen trenger å vite for å utføre sitt oppdrag.

Kilde: kodboken.se

