

Link

I denne udgave af MATEMATIK er der en artikel om eTwinning og kodning. Det bærer linksiden præg af. Arbejdet med programmering er en anden måde at arbejde med matematik på. Eleverne lærer at tænke i processer og algoritmer, og de træner abstrakt tænkning, logisk tænkning og problemløsning. Vi har samlet nogle link til det videre arbejde med programmering i matematik.

<http://code.org/>

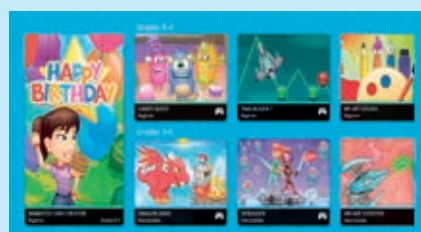
Code.org sætter fokus på, at børn skal lære at programmere. Siden er et nemt sted at starte arbejdet med kodning – men også når man vil fortsætte.

Siden indeholder forskellige forløb, hvor programmerings-tankegangen bliver trænet. Opgaverne og spillene er nemme at gå til, og det meste er oversat til dansk. Især *Hour of code*-opgaverne er ret nemme og lige til at kaste sig ud i.



<http://www.tynker.com/hour-of-code/>

Begrebet *Hour of code* findes på rigtig mange af de forskellige kodningssider. Her er siden *www.tynkers.com* et bud på, hvor du kan vælge spil efter alder.



<http://scratch.mit.edu/>

Med *Scratch* kan eleverne programmere deres egne spil, fortællinger og andre små programmer. *Scratch* bygger på, at man programmerer ved hjælp af brikker, og her er der mange muligheder for at arbejde på forskellige niveauer. En god appetitvækker til brugen af *Scratch* vil være at se *TED* talk fra opfinderen af *Scratch* på

<http://kortlink.dk/fgvm>



<https://www.kodable.com/>

<http://goo.gl/EZG3DB>

Kodable er et browserbaseret spil og en iPad app, hvor eleverne via spillet træner programmeringstankegangen. De skal guide en lille 'hårkugle' gennem en bane, som starter meget nemt, men bliver sværere undervejs.



<https://itunes.apple.com/dk/app/daisy-the-dinosaur/id490514278?mt=8>

Daisy the dinosaur er et eksempel på et 'spil' til iPad, hvor man øver sig i at lave programmer. Her kan både løses udfordringer, og man kan lave sine egne programmer.

