

Lektionsplanering

Årskurs: Förskola

Ämne: Teknik

Tema: Digitala leksaker

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Barnens utforskande av digitala leksaker ger dem möjlighet att utveckla sin förståelse för teknik och programmering.

Betygskriterium (E)

Barnen kan använda och beskriva digitala leksakers funktion och ge exempel på hur de används.

[Lpfö 18, Förskolan]

Lärarledda instruktioner

Introduktion till digitala leksaker (10 min)

- Samla barnen och fråga om de har digitala leksaker hemma.
- Visa exempel på digitala leksaker (t.ex. robotar, interaktiva böcker) och förklara hur de fungerar.

Hands-on med digitala leksaker (20 min)

- Dela in barnen i mindre grupper och ge varje grupp en digital leksak.
- Låt dem experimentera och utforska leksaken. Ställ frågor som "Vad kan leksaken göra?" och "Hur arbetar vi med den?".

Diskussion och reflektion (15 min)

- Samla barnen och låt dem berätta om sina intryck av leksaken.
- Diskutera vad de lärde sig och vilka funktioner som var mest spännande.

Avslutande samling (5 min)

- Sammanfatta vad barnen har lärt sig om digitala leksaker och hur de relaterar till det vi gör i vardagen.
- Låt barnen dela med sig av sina tankar om hur de kan se digitala leksaker i framtiden.

Ämnesinnehåll

- **Digitala länders funktioner.** Barnen lär sig att förstå hur digitala leksaker fungerar, inklusive interaktivitet och programmering.
- **Säkerhet och ansvar.** Diskutera vikten av att använda digitala leksaker på ett säkert och ansvarsfullt sätt.
- **Kreativitet.** Barnen kan använda digitala leksaker för att skapa och lösa problem.
- **Språkutveckling.** Genom att använda och förstå tekniska termer får barnen en större vokabulär.
- **Teknikens roll.** Barnen får insikt i hur teknik påverkar deras liv och samhället i stort.

Ordkollen

Ord	Förklaring	Etymologi
Digitala leksaker	Leksaker som använder digital teknologi för att fungera.	Från latin "digitus", vilket betyder "finger."
Programmering	Processen att skriva instruktioner för att styra datorer eller leksaker.	Från latin "programmatus", som innebär "skriven plan".
Interaktivitet	Egenskapen hos en enhet att reagera på användarens handlingar.	Från latin "interactus", som betyder "intervjua".
Robot	En maskin som kan utföra vissa uppgifter automatiskt.	Från tjeckiska "robota", som betyder "arbete".
Teknik	Vetenskap och användning av verktyg, maskiner och system.	Från grekiska "techne", som betyder "konst, hantverk".

Diskussionsfrågor

- A. Vad är det roligaste med att använda digitala leksaker?
- B. Hur tror du att digitala leksaker kan hjälpa oss att lära oss mer?
- C. Om du fick designa din egen digital leksak, vad skulle den kunna göra?

Aktivitet

Låt barnen skapa ett "digitalt leksaksprototyp" av papper och kartong. De kan rita sin leksak och beskriva dess funktioner och hur den fungerar. Efter att de har gjort sina prototyper kan varje barn berätta för klassen om sin leksak och dess användning. Detta främjar kreativitet och berättande.

Exit-ticket

Fråga

Vad är en digital leksak?

Nämn en funktion av den digitala leksaken du provade.

Hur tycker du att digitala leksaker kan hjälpa oss att lära oss?

Vilken digital leksak gillade du mest?

Vad skulle du vilja veta mer om digitala leksaker?

Har du provat att använda digitala leksaker hemma? Berätta om det.

Vad har du lärt dig om digital teknik under lektionen?

Skulle du vilja engagera dig i att skapa digitala leksaker? Hur?

Svar

En leksak som använder teknik.

(Öppen fråga)

(Öppen fråga)

(Öppen fråga)

(Öppen fråga)

(Öppen fråga)

(Öppen fråga)

(Öppen fråga)

Hemuppgift

Eleverna ska tänka på en digital leksak de tycker om eller har spelat med, och skriva en kort text (5-7 meningar) om vad den gör och varför de gillar den. De kan även rita en bild av leksaken. Uppgiften kan göras på ett A4-papper.

Citat

“Teknik är en fantastisk tjänare, men en fruktansvärd herre.” – David Bowie

Citatet påminner oss om att teknik kan vara till stor hjälp, men att vi också måste vara medvetna om hur vi använder den, vilket är centralt i lektionen om digitala leksaker.

Tags: [Lektion](#)