

### Bee-bot, hvor går det godt

Robotter indtager nu undervisningen på Gerbrandskolen. Den søde og sjove gulvrobot Bee-bot, - en bi med gule og brune striber - blev modtaget med åbne arme i O.d, hvor eleverne sad stille og koncentreret i hele første lektion mandag den 4. december.

På gulvet ligger en måtte med bogstaver, én med store tal, én med små tal og én med figurer. Sara, Benjamin, Julius og Søren fra [Mediepatruljen](#) viser børnene i O.d, hvordan Bee-bot kan gå fra startpunktet på måtterne til et bogstav eller tal ved at programmere knapperne på Bee-bot. Tegn på knapperne viser, den kan køre frem og tilbage og dreje til højre og til venstre.

Børnene vælger på skift et tal eller et bogstav, som Bee-bot skal køre hen til. I starten vælger de fleste det letteste, nemlig at Bee-bot skal køre et par felter lige frem og koder vejen ind ved at trykke de antal felter på lige-ud-knappen, som Bee-bot skal frem. Men hen mod slutningen prøver enkelte også at vælge tal eller bogstaver, der ligger forskudt, så Bee-bot skal dreje for at nå destinationen.

"Børn skal lære at programmere, fordi verden er styret af elektronik. Også i gymnasiet er der meget med at programmere på computer, og så er det godt at forberede børn på den verden," forklarer Sara.



# Hour of Code

---

Skolens it-vejleder Anders van Amerongen demonstrerer, hvordan børnene kan lægge 3+4 sammen med Bee-bot. Tre felter lige ud, +, og så 4 felter ligeud kodes ind. Flere børn lyser op, da Bee-bot ender på 7-tallet. Det kan de genkende.

"I dag lærte 0.d'erne at bruge Bee-bot og programmere den. Lige nu vil de kunne træne lyde og bogstaver med den og lære tal med den. Men på sigt kan de for alvor lære at lægge til og trække fra, gange og dividere og lave ord, rim og sætninger," siger Sara.

Også eleverne på 3. årgang havde besøg af Mediepatruljen. Bjørn, Hjalte, Linus, Anton og Frida lærte dem at bruge spillet [Minecraft](#). De valgte en mandlig person og programmerede personen til at gå ved at flytte blokke med kommandoen : gå ligefrem, drej eller gentage handlingen to gange over i et arbejdsområde.

"Mediepatruljen har lært mig at spille Minecraft. Det kendte jeg slet ikke før" jubler Emma fra 3.c.

Seancen i 0.d og på 3. årgang varede en time og er et 4-skolearrangement, der gennemføres på alle de 4 skoler. Arrangementet foregik som en del af Hour of Code.

Hours of Code er en global bevægelse med en hjemmeside, der når ud til millioner af skoleelever i 180+ lande. Hour of Code er iværksat af frivillige fra organisationen Code.org., og organisationen er dedikeret til at øge kvindernes og de etniske minoriteters deltagelse i datalogi og programmering ved at gøre den tilgængeligt

