

Digital læringsressurs i matematikk - barnetrinn (Pengeby)

Læringsmål: forstå verdi av penger og at man må spare til det man har lyst til å kjøpe, kunne skille mellom dyrt/billig og sortere ting i rekkefølge (først, sist), bruke mus, bruke piltaster.

Jeg leker meg videre med programvare om dagen og ser videre på hva som ser fornuftig ut i barneskolen, og et "spill" som jeg hadde litt sansen for var [Pengeby](#)¹. Dette tror jeg også kan være noe som fenger de minste – både i og utenfor skoletid, samtidig som det ligger læring i det.

Man starter med å registrere et brukernavn, passord og en frukt – man trenger ikke legge inn personlige opplysninger, men må huske opplysningene (*kanskje en ide å lage dette før man begynner (?) – jeg valgte å bruke samme opplysninger både på brukernavn og passord, ingen grunn til å lage det mer komplisert enn det. Et tips fra meg er derfor å bruke Feidebrukernavn både som brukernavn og passord – så slipper ungene å huske flere brukernavn..man har likevel en frukt som skal velges som ekstra "sikkerhet" – og skulle noen andre klare å komme inn kan de ikke gjøre særlig annen skade enn å bruke opp opptjente virtuelle penger*). Grunnen til at man skal ha brukernavn/passord er at man kan komme inn igjen dit man var kommet – og det er en fordel i dette spillet. Deretter velger man seg en figur (*gutt/jente + påkledning*).

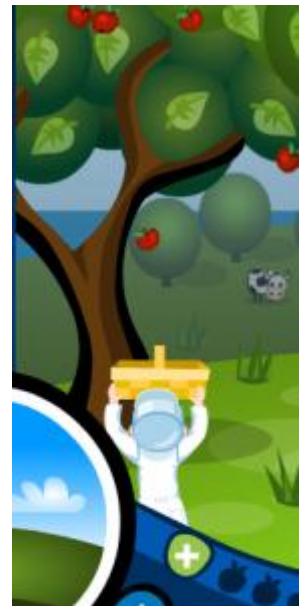


Du får alt opplest, og som jeg nevnte i forrige innlegg var det faktisk en fordel at man hadde hodetelefoner – mange som ble sittende mer i ro da. Det er også mulig å få tekst, men den er nok vanskelig for de yngste å lese. I Pengeby kan man løse ulike typer oppgaver for å tjene penger – pengene kan man bruke til å kjøpe ting for eller spille nye spill (*10 sølvmynter=1 gullmynt*). I posthuset skal man sortere

pakker etter verdi – og læringsmål er derfor todelt: vite hva som er først og sist, vite hva som er dyrt og billig. I tillegg ligger det en digital ferdighet her; man må bruke mus for å dra pakkene til riktig plassering (*i tillegg er jo dette motorisk øving*).



En annen måte å tjene penger på er å sanke epler, her skal man bevege seg med piltaster – så dette er en ny digital ferdighet samtidig som det er en trening i å plassere kurv under der eplet faller.



I butikken kan man kjøpe seg ting til rommet sitt – så her er det snakk om å vite om man har nok penger....

Det finnes nedlastbare samtaleark som kan knyttes opp mot spillet for diskusjon offline, bl.a i forhold til at man må spare for å få de tingene man har lyst på – og det er jo ikke så dumt at de lærer tidlig 😊

¹ <http://pengeby.no/>

