

OSMO CODING



AV-Media
Kalmar län



Osmo är ett prisbelönt spelsystem som gör att man kan spela olika sorters interaktiva spel på en iPad. Osmo består av en iPadbas och en spegelhållare som du fäster på din iPad. Du behöver själv ha tillgång till en iPad och ladda ner appen till det spel som du vill spela till din iPad (apparna kostar inget) Väskan innehåller en bas och spelen Osmo Coding och Osmo Words.



Osmo Coding



Osmo Words

Kom igång så här, steg 1-5:

1. Ladda ner appen på din iPad, Osmo Coding eller Osmo Words.
2. Öppna lådan som innehåller den vita basen och ta loss den röda spegelkupan från basen. Basen går nu att ställa in efter den iPad som ni tänker använda.
3. Sätt iPaden i basen.
4. Starta appen du vill använda och följ instruktionerna för att placera spegelkupan på iPaden.
5. Ta fram det spel du har valt och du är redo att börja spela. Spelen är självinstruerande och lätta att börja spela. Man kan välja att hoppa över att skaffa konto om man vill.

AV-MEDIA

KALMAR LÄNS RESURS FÖR FILM OCH DIGITALT LÄRANDE
www.avmkl.se - 0480 - 45 67 70 - avmedia@avmkl.se



Osmo Coding



Osmo Words

Osmo Coding är ett programmeringsspel som riktar sig till barn i förskoleåldern och uppåt.

Barnen får lära sig grunderna i programmering på ett lekfullt och konkret sätt. Till Osmo Coding hör programmeringsblocken i den gröna asken.

Spegeln på Osmon läser av de programmeringsblock som barnen lägger på ytan framför iPaden och styr figuren Awbie inne i spelet.

Awbie älskar jordgubbar och uppdraget är att hjälpa honom fram till jordgubbarna utan att krocka med träd eller ramla i vattnet.

Osmo Words är ett bokstavs- och stavningsspel som riktar sig till barn i åldrarna 6–12 år.

Här finns det möjlighet att träna ordkunskap och stavning både på engelska och svenska i olika svårighetsgrader.

Till Osmo Words hör bokstavsbrickorna i den vita kartongen.

Du spelar genom att lägga bokstavsbrickor som bildar ord framför iPaden.