

# LÄRARHANDLEDNING

## PINOS BONDGÅRDSAPP/PINOS FARM.

### **Innehåll och syfte:**

I Pinos bondgårdsapp utforskar barnet de vanligaste djuren på bondgården: grisen, hönsen, kossan, hästen och lammet. Genom enkla interaktiva övningar lär sig barnet hur djuren ser ut och hur de låter. Navigationen är enkel och intuitiv. Spelaren rör sig framåt på bondgården genom att trycka på skärmen i den riktning hen vill gå. Bakom dörrarna i ladugården, svinstian och hönshuset gömmer sig djuren och de olika aktiviteterna som aktiveras med ett tryck. Utöver att djuren ska utfodras, får spelaren t ex rykta hästen, mjölka kossan och leta ägg. Enkla vardagssituationer med hög igenkänning som man kan utforska gång på gång. Appen innehåller inget talat språk, utan feedback i form av olika ansiktsuttryck och ljud. Alla ljud kan stängas av i en meny. På så vis blir den än mer intuitiv och öppnar för egna funderingar.

Längre ner i handledningen finns en utförlig beskrivning av hur Appen fungerar.

**Medium för produkten**, App för iPhone, iPad och Android-enheter.

### **Ämne/Svenska.**

Skolform/Grundsärskola, specialskola, förskola och förskoleklass.

Produkten tillgodoser behov hos barn med behov av särskilt stöd inom kommunikation, språkutveckling, finmotorisk funktionsnedsättning samt kognitiva funktionsnedsättningar. Produkten svarar mot följande mål i läroplanen för grundsärskolan:

#### Mål 3.15 Kommunikation:

##### Syfte

- Att kunna tolka olika former av kommunikativa uttryck
- Att använda ord, begrepp, symboler och andra uttryckssätt för kommunikation.

Innehåll: Ökar förmågan att kunna tolka och förstå bilder inom kunskapsområdet husdjur i ett interaktivt digitalt medium.

Tillägna sig begrepp inom kunskapsområdet för att kunna samspela med andra och förstå sin omgivning.

#### Mål 3.16 Motorik:

##### Syfte

- Att utveckla rörelseförmågor med centralt innehåll inom finmotorik.

Innehåll: Ökar förmågan att utföra grundläggande finmotoriska rörelser samt utvecklar öga-handkoordinationen.

#### Mål 3.18 Verklighetsuppfattning

##### Syfte

- Att utveckla kunskapen om människa och natur och sambanden mellan dem. Öka förståelsen och ge förutsättningar för eleven att samspela med naturen och sin omgivning.
- Att utveckla kunskaper om ämnesspecifika begrepp och uttrycksformer.

– Att kunna reflektera över samband mellan orsak verkan både genom innehållet och tekniken.

### **Innehåll,**

- Kunskap om bondgårdsdjur och deras livsmiljöer.
- Träning av användandet av den digitala tekniken.

### **Så funkar Pino-appen**

#### **Innehåll:**

- Mata och tvätta grisen
- Mata hönsen och leta ägg
- Mata och rykta hästen
- Mata och mjölka kossan
- Mata lammen och klipp fåren
- Mata Pino, Pinolina eller Pingvinen

Varje scen innehåller två olika spel eller övningar. De två övningarna varvas när man besöker scenen.

### **Välj vem du vill vara – startsidan**

Börja med att välja vem du vill vara när du går runt på gården. Det finns tre figurer att välja mellan: Pino, Pinolina och Pingvinen. Tryck på den figur du vill vara, så sätter spelet igång. Under spelets gång kan du närsomhelst välja att gå tillbaka hit och byta figur genom att trycka på hemknappen i vänstra övre hörnet. I vänstra övre hörnet på startsidan finns en knapp till informationssidan.

### **Informationssidan**

På informationssidan kan du läsa mer om de pedagogiska tankarna bakom appen. Här kan du också stänga av bakgrundsmusiken i appen. Tryck på ljudknappen för att stänga av och sätta på bakgrundsmusiken.

### **Bondgårdsvyn**

För att förflytta dig i bondgårdsvyn, trycker du på det ställe på gräset som du vill att din figur ska gå till. För att öppna en dörr eller grind som leder till djuren i svinstian, ladugården eller hagen t ex, tryck på dörren eller grinden två gånger. De dörrar som går att öppna, pulserar när du trycker på dem första gången. För att lämna en scen eller ett rum och komma tillbaka till bondgårdsvyn, tryck på hemknappen i vänstra övre hörnet.

I bondgårdsvyn gömmer sig olika överraskningar:

- Tryck på traktorn, så kör den framåt och bakåt.
- I hölasset gömmer sig katten och kaninen.
- Tryck på trädet, så åker alla äpplen ner på marken. Äpplena kan du plocka och lägga i korgen under trädet.
- Tryck på djuren som du ser, så får du höra hur de låter.
- På ladugårdens tak sitter tre fåglar. Tryck på dem, så gör de en flygtur.
- Tryck på hundkojan, så kommer hunden ut och hälsar.

### **Mata grisen – svinstian**

Grisen är hungrig. Mata grisen med maten som ligger i tråget och på marken. Dra grönsakerna, frukterna och bullen till grisens mun, så äter grisen upp godsakerna. Tryck på grisen, så får du höra hur den låter. Du kan inte mata din spelfigur med maten. Det är grisen som ska matas. När du matat grisen med all mat, är övningen slut och du åker automatiskt tillbaka till bondgårdsvyn. Maten varierar från gång till gång när du besöker denna scen.

### **Tvätta grisen – svinstian**

Grisen är lortig och behöver tvättas. Du kan använda borsten i hinken, för att göra ren grisen. Du kan också duscha grisen ren. Om du vill, kan du trycka på såpbubblorna, så spricker de. Trycker du på grisen, hoppar grisen i leran och blir ännu lortigare. Du kan stanna inne hos grisen och tvätta och skrubba så länge du vill. När du vill tillbaka till bondgårdsvyn, trycker du på hemknappen i vänstra övre hörnet.

### **Mata hönsen – hönsgården**

Hönsen är hungriga. Mata hönsen med maten som ligger i skålen som din spelfigur håller i. Dra maten över scenen och släpp den i höjd med hönorna. Det finns tre ställen du kan släppa den på: i mitten och på sidorna. Du kan också mata tuppen. Trycker du på tuppen, har han tre olika rörelser som han upprepar: Han spatserar, gal och hoppar. Du kan inte mata din spelfigur med maten. Det är hönsen som ska matas. När du matat hönsen med all mat i skålen, är övningen slut och du åker automatiskt tillbaka till bondgårdsvyn.

### **Leta ägg – höns huset**

Hönsen har värpt ägg. Nu ska du leta efter äggen och samla dem i skålen som din figur håller i. Tryck på en höna, så ställer sig hönan upp. Om hon har värpt ett ägg, ligger ägget i boet. Alla hönor värper inte ägg varje gång. Det varierar från gång till gång. Dra ägget till skålen. Om du tappar ägget på golvet, kan det hända att det går sönder. Om det inte går sönder, kan du försöka dra det till skålen igen utan att tappa det. Du kommer alltid få minst ett helt ägg i skålen i höns huset. Varje gång kläcks också ett av äggen och en kyckling hoppar ut. Hönsen värper olika många ägg varje gång. När alla ägg är hittade vid varje övningstillfälle blinkar en stjärna till och spelaren åker ut ur höns huset.

### **Mata hästen – stallet**

Hästen är hungrig. Mata hästen med höet på högaffeln. Dra höet till hästens mun, så äter den upp det. Tryck på hästen, så får du höra hur den låter. Du kan inte mata din spelfigur med höet. Det är hästen som ska matas. Du måste också borsta tänderna på hästen, när den har ätit upp höet. Dra borsten till hästens mun och gnugga bort stråna mellan tänderna. När du borstat färdigt, blänker en stjärna till i hästens mun. När du matat hästen med allt hö och borstat hästens tänder, är övningen slut och du åker automatiskt tillbaka till bondgårdsvyn.

### **Borsta hästen – stallet**

Hästen är lortig och behöver borstas. Dra borsten på hyllan över hästen, för att borsta den ren och fin. När hästen är färdigborstad, blänker en stjärna till. Hästen tycker om att känna vinddraget från fläkten. Tryck på fläkten för att starta den. När du sätter igång fläkten, blir

hästen oborstad igen. Trycker du på hästens bak, bajsar den. Använd sopskyffel för att städa bort bajset och lägg det sen i skottkärran. Hästen kan bajs sex gånger i denna scen. Du kan stanna inne hos hästen och borsta den så länge du vill. När du vill tillbaka till bondgårdsvyn, trycker du på hemknappen i vänstra övre hörnet.

### **Mata kossan – hagen**

Kossan är hungrig. Mata kossan med grästuvorna i hagen. Dra gräset till kossans mun, så äter den upp det. Kossan är törstig också. Tryck på hinken, så dricker kossan ur hinken. Kossan kan dricka tre gånger ur hinken, sen tar vattnet slut. Tryck på kossan, så får du höra hur den låter, eller så tar den ett skutt. Trycker du på kossans svans, kissar kossan. Du kan inte mata din spelfigur med gräs. Det är kossan som ska matas. När du matat kossan med de fem grästuvorna och vattenhinken är tom, är övningen slut och du åker automatiskt tillbaka till bondgårdsvyn.

### **Mjölka kossan – ladugården**

Kossan behöver mjölkas. Innan du börjar mjölka kossan, kan den behöva en kram. Tryck på din spelfigur, så får kossan en kram. Innan du kan mjölka kossan, måste du dra skålen från hyllan och ställa den under kossans mage. Tryck på kossans juver eller spenar, så fylls skålen med mjölk. Efter fem drag är skålen full. Töm skålen i mjölkkannen bakom kossan. När du har fyllt skålen tre gånger och hållt över den i mjölkkannen, är övningen slut och du åker automatiskt tillbaka till bondgårdsvyn.

### **Mata lammen – hagen**

Lammen är hungriga och behöver matas med nappflaska. Tryck på lammet, så tar det ett glädjeskutt i hagen. Tryck på din spelfigur, så lägger sig lammet i figurens knä. Dra nappflaskan till lammet, så diar det. Om du släpper flaskan, slutar lammet dia. Dra flaskan till lammet, så börjar det dia igen. När nappflaskan är tom, är lammet mätt och somnar i spelfigurens knä. Tryck på lammet, så vaknar det och hoppar upp, och ett nytt lamma skuttar fram. Du kan inte mata din spelfigur. Det är lammen som ska matas. När du matat tre lamm, är övningen slut och du åker automatiskt tillbaka till bondgårdsvyn.

### **Klippa fåren – hagen**

Fårens päls har vuxit ut och behöver klippas. Dra klippmaskinen, som ligger på gräset, över fåret, så rakas ullen av. Lägg den avklippta ullen i korgen. När ullen ligger i korgen, skuttar fåret iväg och nästa får hoppar fram. Trycker du på fåret, får du höra hur det låter eller så tar det ett skutt. Trycker du på din spelfiguren, får fåret en kram av figuren. När du klippt tre får, är övningen slut och du åker automatiskt tillbaka till bondgårdsvyn.

### **Mata spelfiguren – köket**

När alla djur har blivit matade och alla sysslor är utförda, är det dags för din spelfigur att äta. Tryck på äpplet och ägget, för att dela dem i mindre bitar. Dra kannan till glaset, för att fylla på glaset med mjölk. Tryck på sugröret, så dricker din spelfigur. Du kan fylla på glaset med mjölk tre gånger. Mata din spelfigur med äppelbitar, ägg och smörgåsar. Torka bort smulor med servetten. När all mat är slut, all mjölk uppdrucken och smulorna borttorkade, är övningen slut och du åker automatiskt tillbaka till bondgårdsvyn.

**Om PINO:**

Övrigt material som finns utgivet om Pino samspelar och förstärker varandra och finns att se på Pinos hemsida [www.pino.se](http://www.pino.se)