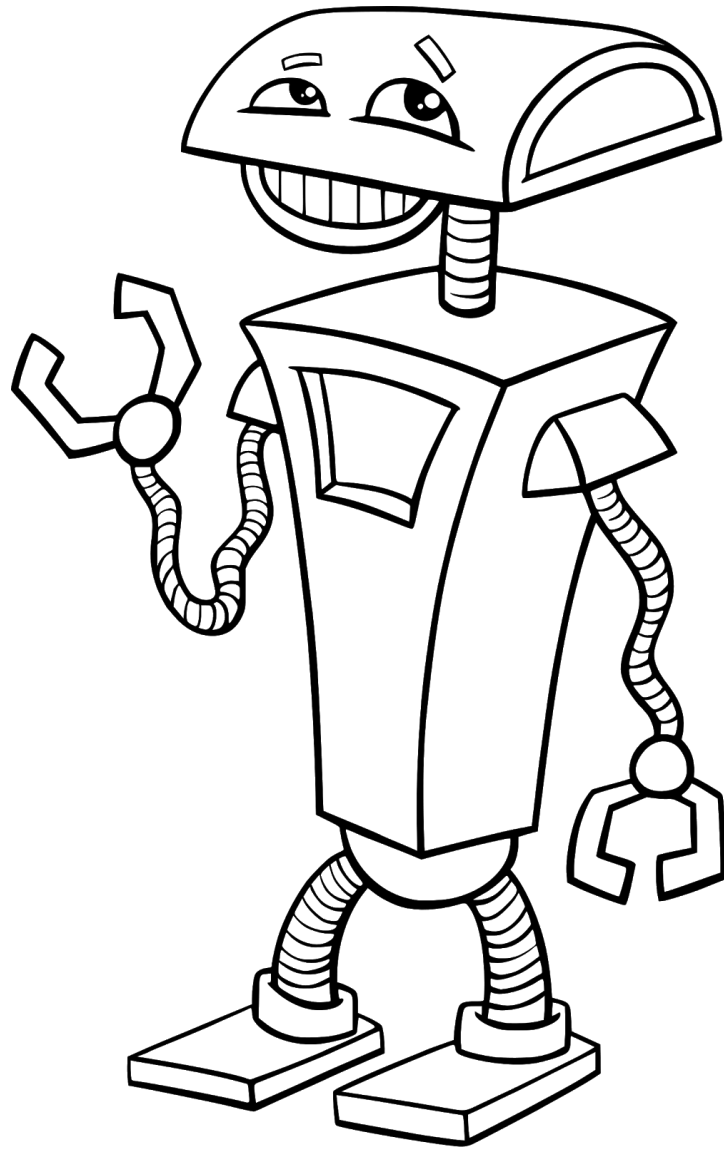


Opgave 1

Menneske Robotten

- Vi skal være Botter i klassen. Vi skal få hinanden til at gå rundt, men en Bot gør kun lige præcis det den får besked på.
- Der er tre beskeder du kan give Botten.
GÅ FREMAD
DREJ TIL VENSTRE,
DREJ TIL HØJRE.
- Øv jer på at være Bot.
- Vis klassen, hvor gode I er blevet til at lave robotkoder.



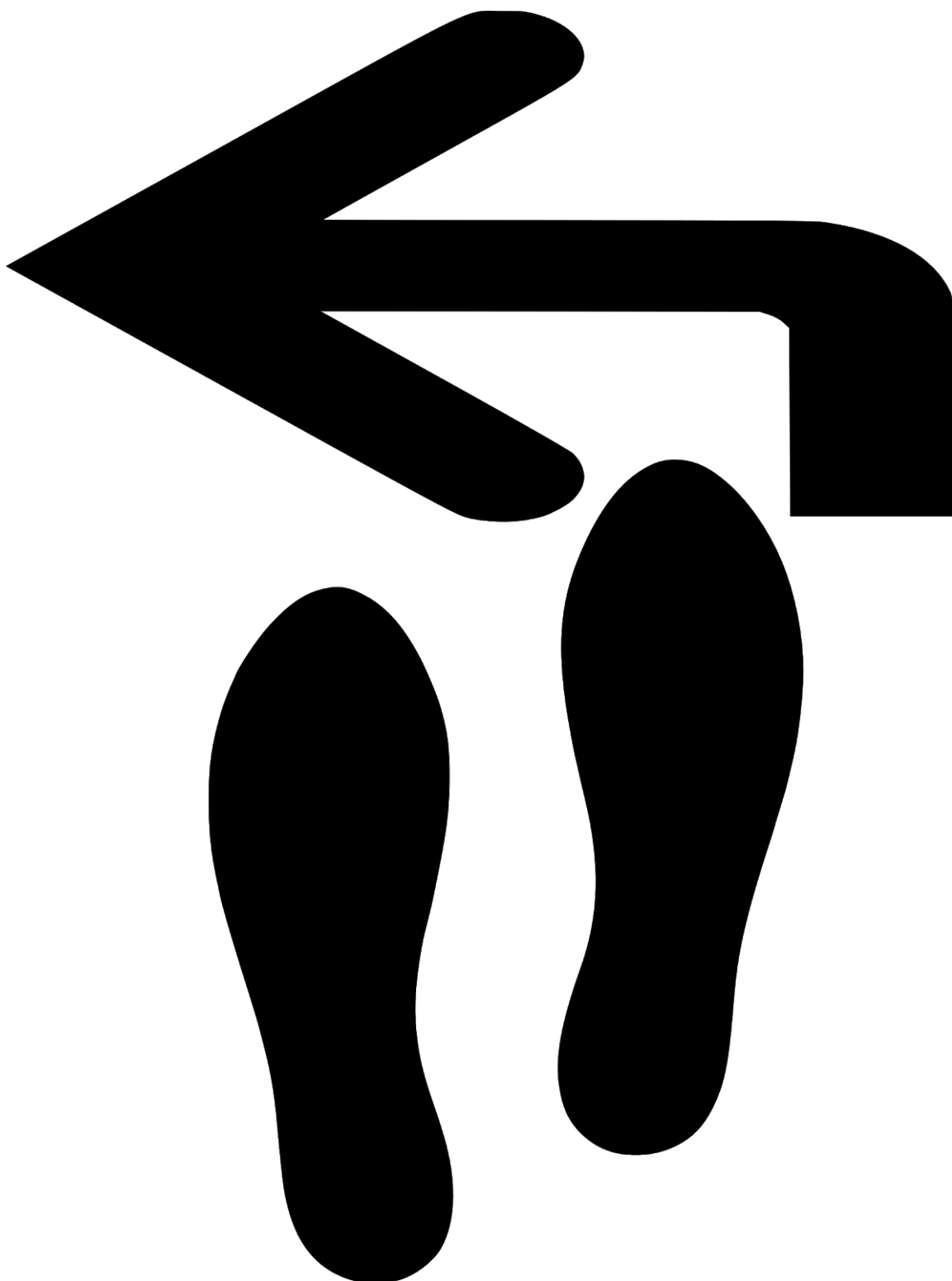
Materialeliste.

- Mange Kodekort

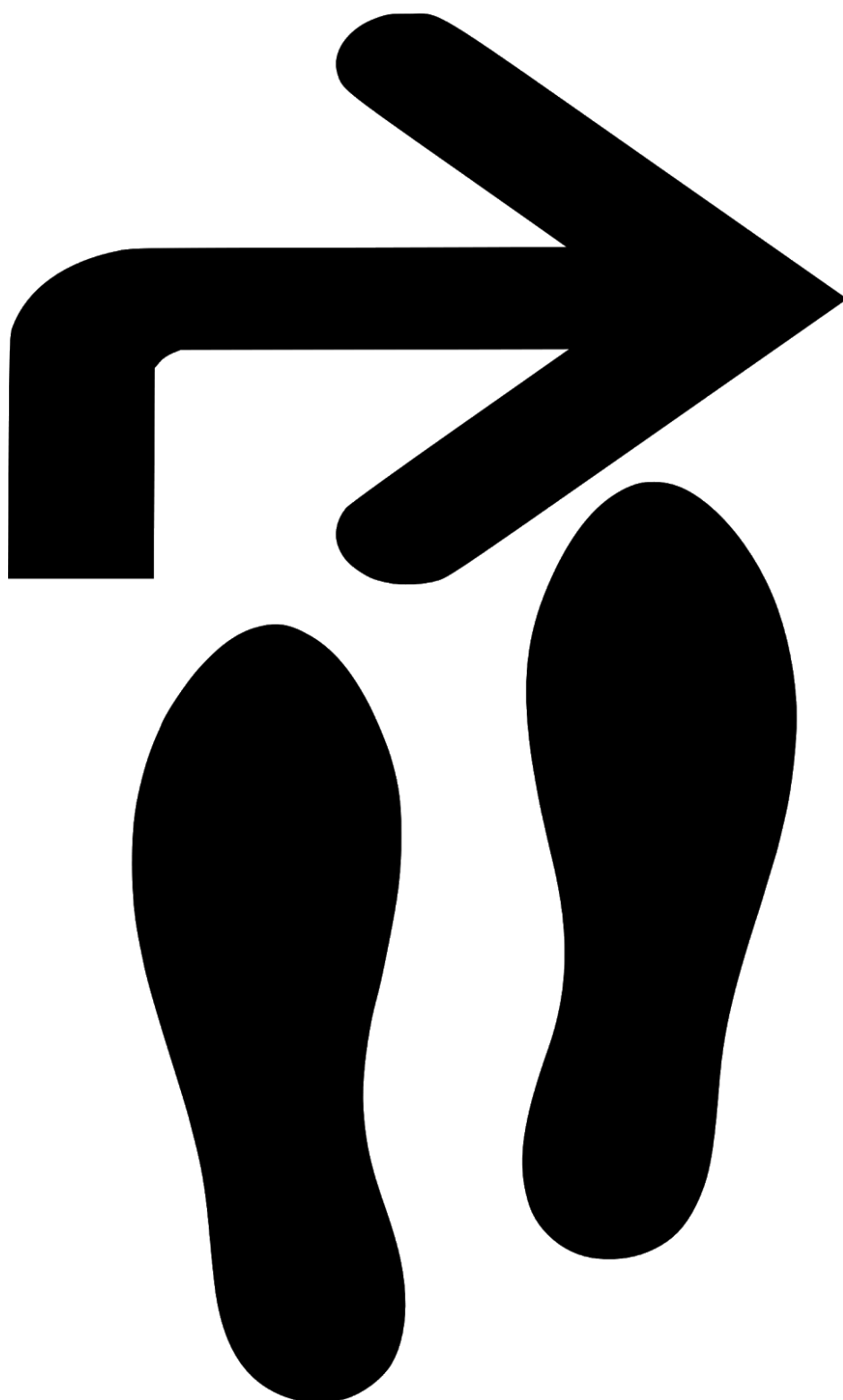




GÅ FREM



DREJ TIL VENSTRE



DREJ TIL HØJRE

opgave 2A

Lær din Bot at kende

- Se på din bot - hvad ser du?

Tegn din Bot her



- Hvad fortæller knapperne dig?

Tegn knapperne her.

- Tryk på knapperne - hvad sker der?
- Mål hvor lang din Bot er

Min Bot er _____cm lang

Min Bot er _____cm bred

Materialaliste

målebånd/lineal

opgave 2.B

Lær din Bot at kende



- Vi skal nu øve os i at kode Botten.
- Læg kodekortene op tryk koden ind på Botten. Hvor ender den?
- I skal skiftes til at sige, hvor jeres Bot skal køre hen.
- Skriv koden ned på kodepapir.

Materialerliste

Kodekort

Kodepapir



Kodepapier.

Opgave 3

Få din Bot igennem labyrinten

- Byg små labyrinter af karton
- Få Botterne gennem labyrinten
- Prøv hinandens labyrinter
- Skriv koden ned på vejen gennem jeres labyrint.



Materialeliste

Karton

Botter



Opgave 4

Klassens Labyrint-By.



- Der laves en labyrintby - Klassens labyrintby.
- Der skal være plads til alle grupperes hus.



Materialeliste

Gulvpapir

Blyanter

Farver

botter

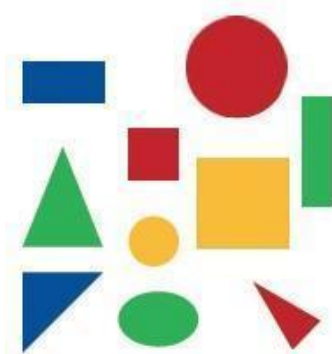
kodekort

kodepapir

Opgave 5

Byg et hus til din Bot

Vi skal bygge et hus til vores Botter, som de kan køre hen og holde i, når vi kører rundt på vores klasselabyrint.



- Huset skal bygges af geometriske figurer.
- Sæt dit hus på klassens labyrint-by.

Materialerliste

Karton i forskellige farver

Pap fra papkasser.

Skabeloner af de forskellige geometriske figurer, der må bruges til byggeriet.

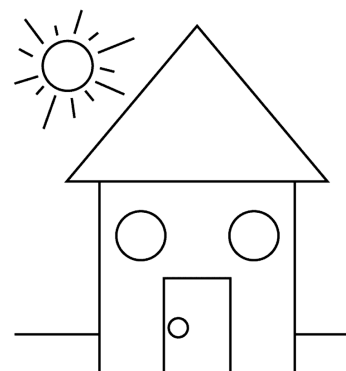
Kvadrat

Rektangel

Cirkel

Ligesidet trekant

Ligebenet trekant



Opgave 6

Opgave til de gæster som kommer til dit Bot-hus



- Lav et regnestykke.
- Du skal bruge plus eller minus i din opgave.

Materialieliste.

Karton farvet



Opgave 7

Kodning på IPad



- Arbejd med spillet Run Marco.
- Gå ind på hjemmesiden <https://allcancode.com/hourofcode/>

Materialeliste

IPad



Spørgsmål til samtale undervejs i forløbet.

Hvad skal vi i dag?

Hvordan er det gået i dag?

Hvad skal vi huske til næste gang?

Hvad er en robot?

Hvad er forskellen mon på en maskine og en robot?

Hvad er forskellen på en computer og en robot?

Laver robotter kun det mennesker ikke gider lave?

Hvem har ansvaret for robotterne?

Hvad sker der, hvis jeres robot laver en fejl?

Hvad kan der ske, hvis andre robotter laver en fejl?

Hvem er klogest - mennesker eller robotter?

Gør robotterne nogle gange noget andet end det vi har kodet dem til?

Hvor kommer robotterne fra?

Hvad er programmering/kode?

Hvad bruger man programmering til?

Kan I komme i tanke om noget, som er programmeret, som IKKE er en robot?

Har du et godt råd til en ven, som skal arbejde med Botternes verden?