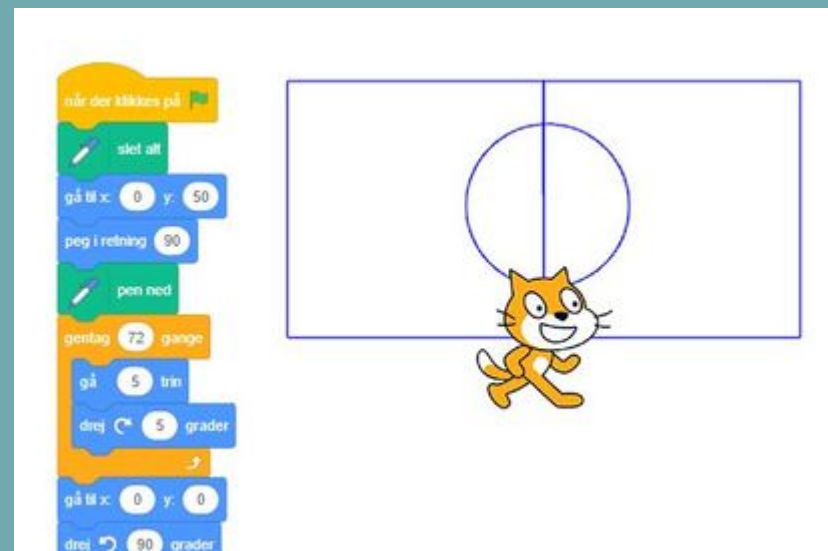


LOGBOG

Robotter og banestreger



Navn: _____

Aktivitet 1: Skolens legebaner

Indsæt billeder af skolens legebaner

Hvad har vi undersøgt?
Hvilke baner findes på skolen?
Hvilke geometriske figurer bestod
banerne af?

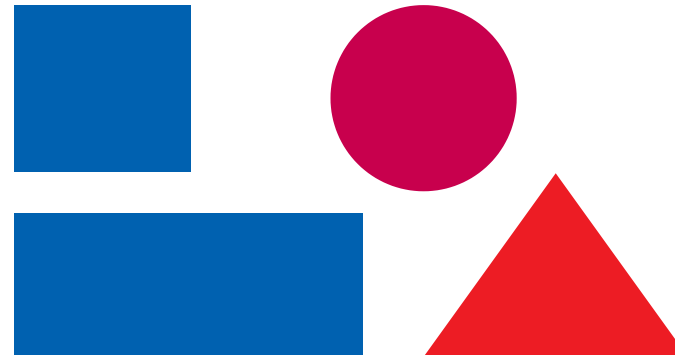
Skriv eller fortæl her....

Aktivitet 2: Beskriv jeres spilbane:

**Hvilke geometriske figurer
skal jeres bane bestå af?**

Hvad går spillet ud på?

Skriv eller fortæl her....



Skriv eller fortæl her....

Aktivitet 3: Beskriv jeres opmåling.

**Tag et billede af jeres skitse med mål på
indsæt billedet her.**

Skriv eller fortæl her....

Aktivitet 4: Arbejdstegning

Skriv en kort evaluering af arbejdet i Scratch med deres arbejdstegning.
Hvad gik godt?
Hvad var svært?

Skriv eller fortæl her....

Indsæt et billede af Scratch koden

Aktivitet 4.1: Find og ret fejl i Scratch koden

Beskriv, hvordan det var at finde fejl i koden?
Hvordan rettede I fejlen?

Skriv eller fortæl her....

Aktivitet 5: Programmering af en opstregningsrobot



Lykkedes det at programmere
opstregningsrobotten?
Hvor var udfordringerne?

Skriv eller fortæl her....

Hvad har I lært om geometriske figurer
og programmering af prototyper på
spilbaner?

Skriv eller fortæl her....

Aktivitet 6: Beskriv jeres idé til en virkelig robot

Indsæt billede af spilbanen

Skriv eller fortæl her....

Evalueringsspørgsmål:

Hvordan er opstregning med robot anderledes sammenlignet med at gøre det manuelt?

Hvordan kan en sådan teknologi være med til at ændre jeres skoledag?

Hvad kan det betyde for os i hverdagen, hvis der er programmeringsfejl i robotter

Nævn et par eksempler og hvad det betyder.

Giv et eksempel på en helt ny robot der kunne løse nogle vigtige opgaver for jer i hverdagen?

Evaluering. Benyt spørgsmålene som støtte.

Skriv eller fortæl her....