

BEEBOTTENS FORUNDERLIGE REJSE

FÆLLES FAGLIGT FORLØB
0. ÅRGANG



HVAD SKAL VI LÆRE?

DEL 1: Eleven som programmør

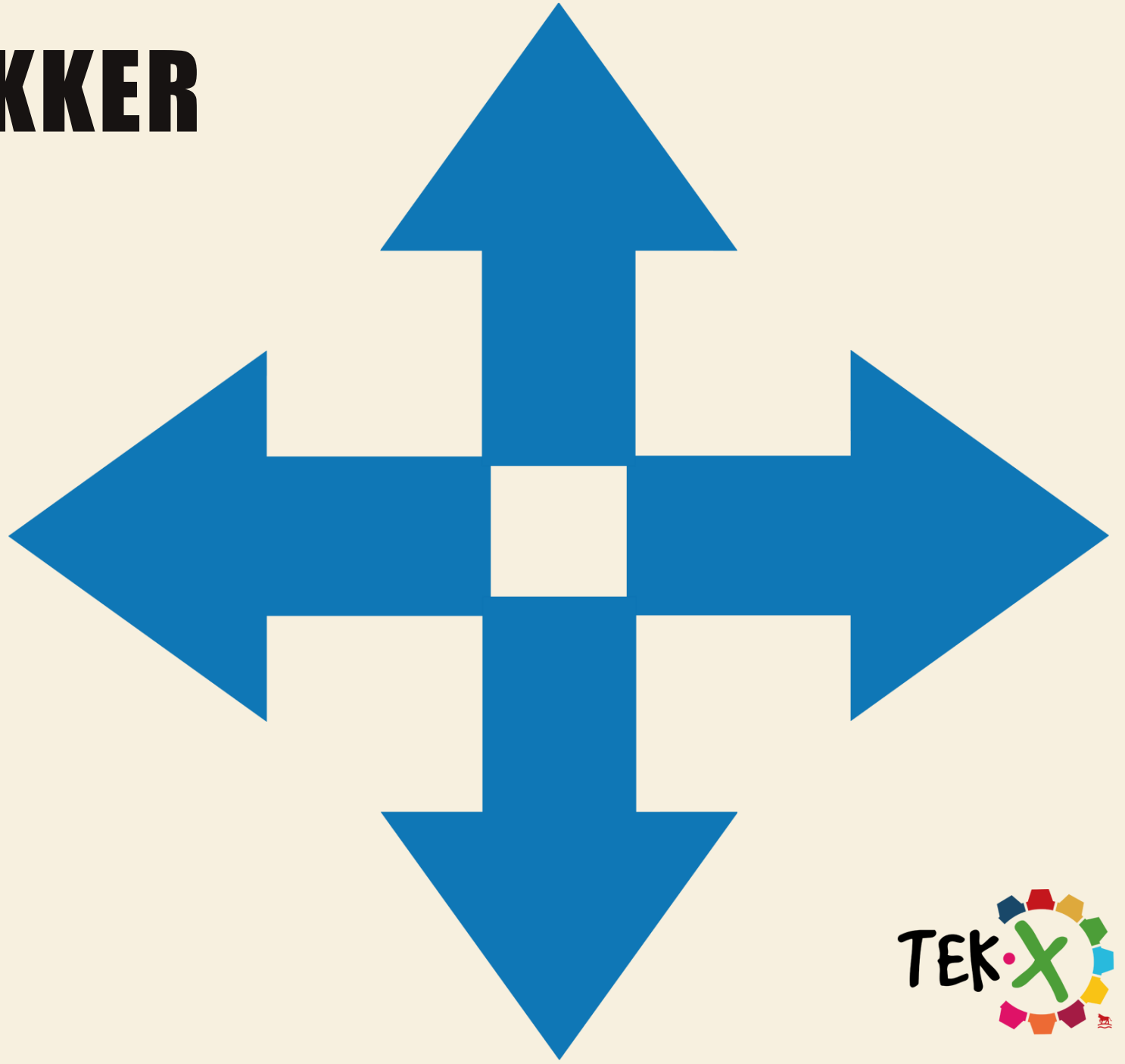
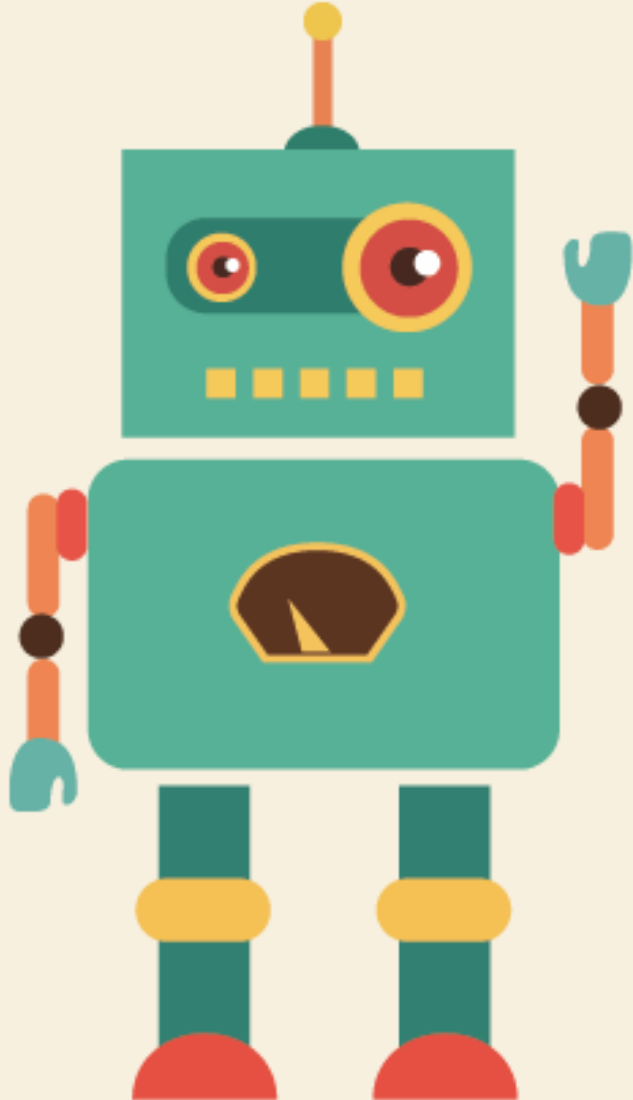
- Kod din makker
- Kod Mariehønen og saml points
- Kod bien eller sommerfuglen og saml points

DEL 2: BeeBotten på tur

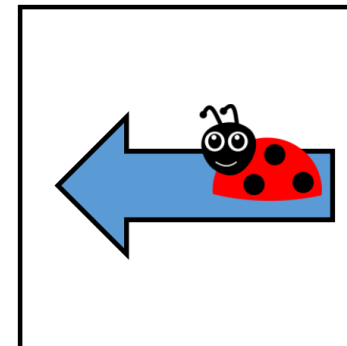
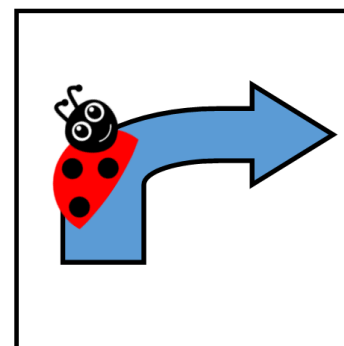
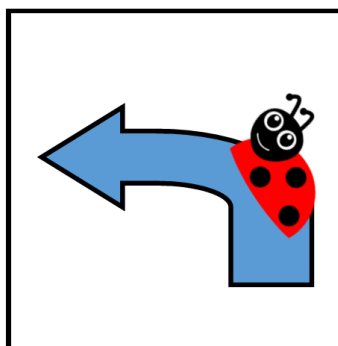
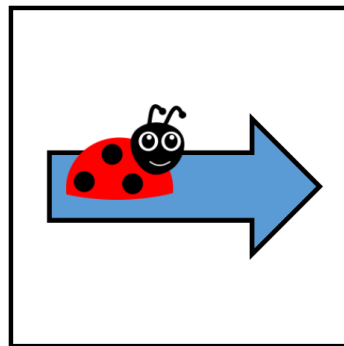
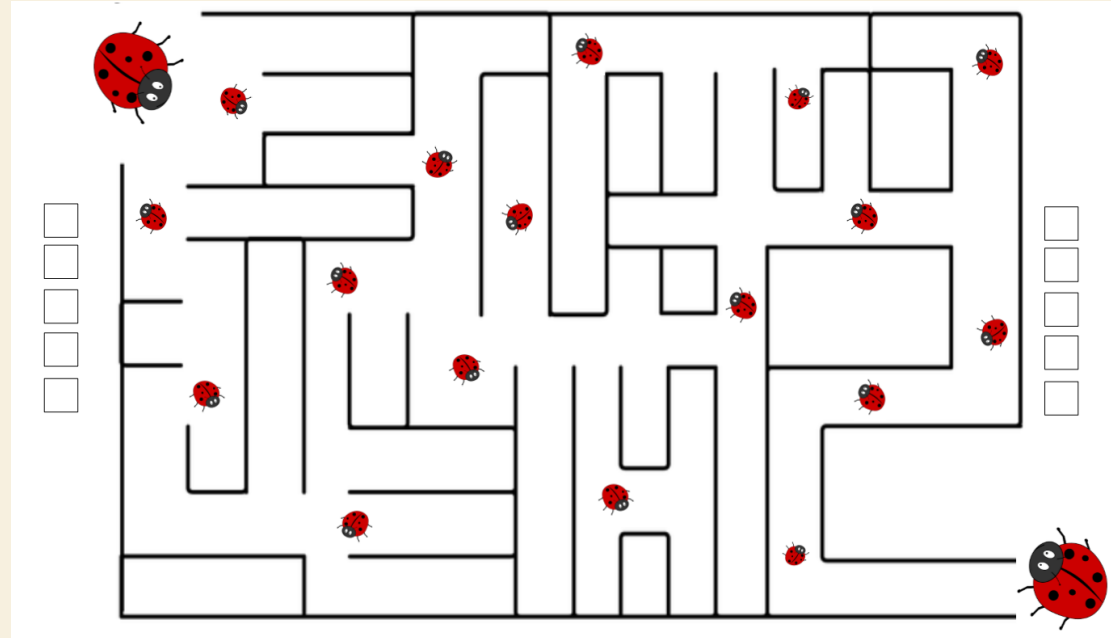
- Kod din BeeBot sikkert hjem til bladbunken.
- Kod din BeeBot sikkert hjem til blomstermarken
- Byg jeres egen bane og kod din BeeBot sikkert gennem banen



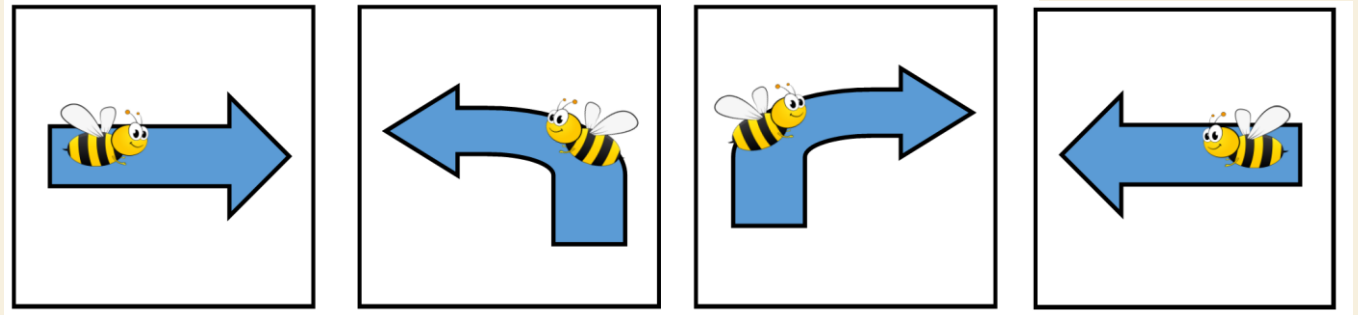
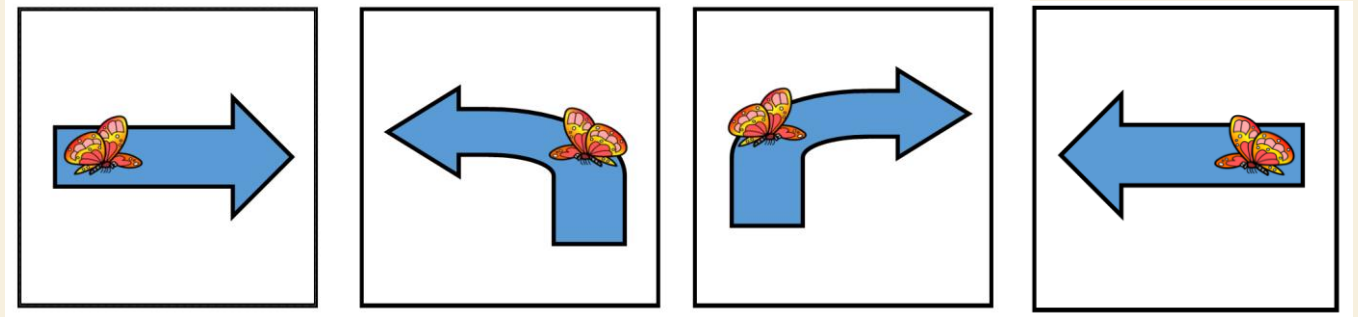
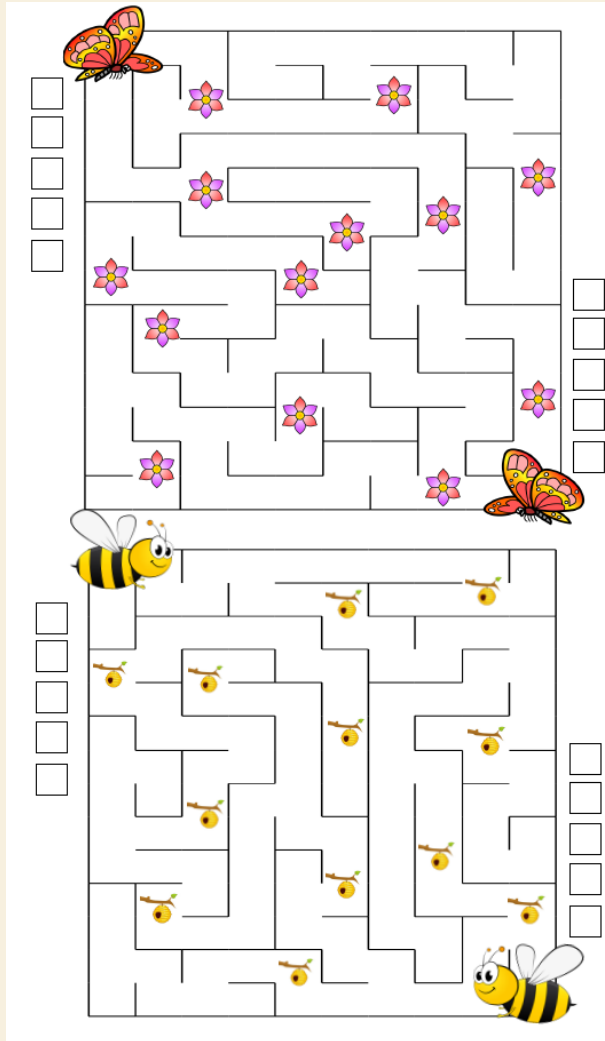
KOD DIN MAKKER



KOD MARIEHØNEN OG SAML POINT



KOD BIEN OG SOMMERFUGLEN OG SAMLE POINT



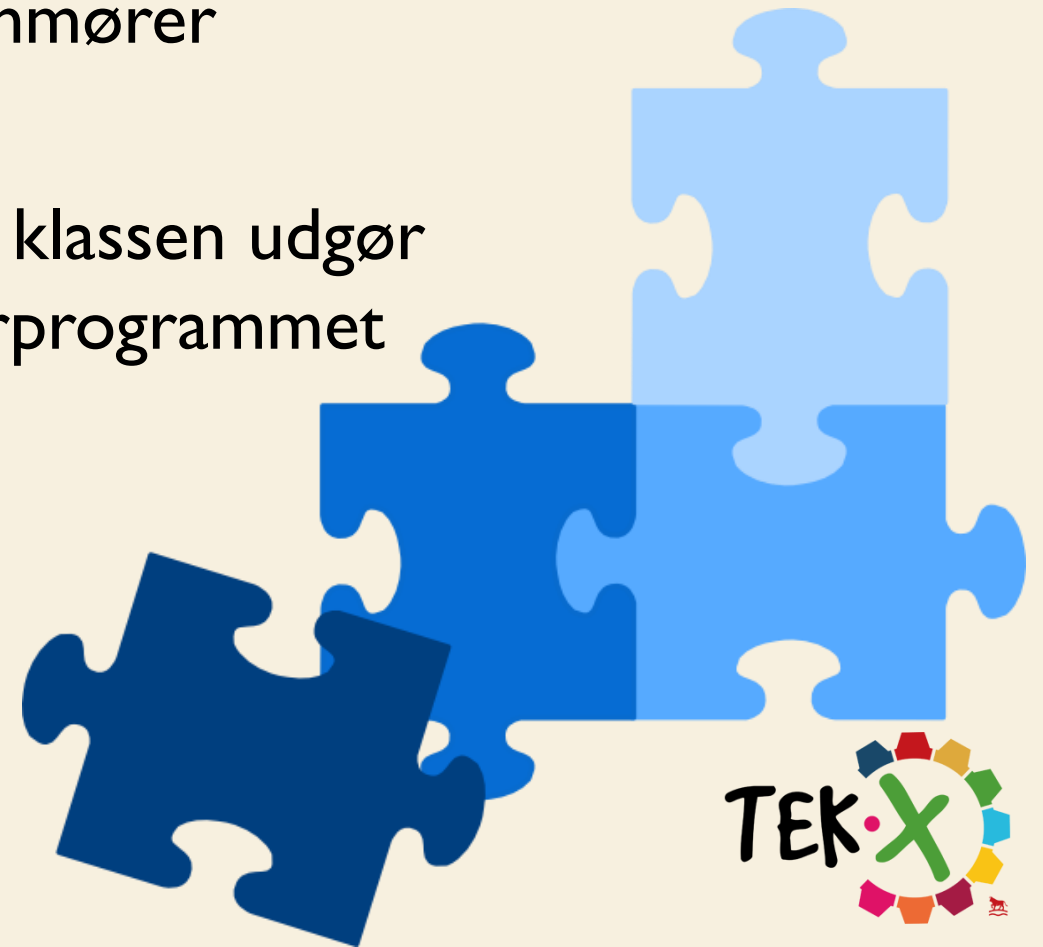
HVODAN GIK DET ?



VIRUSLEG – 10 MIN.

Roller

- 3 programmører
- 1 virus
- Resten af klassen udgør computerprogrammet





VIRUSLEG

TIL LÆREREN

Tilsammen udgør klassen et computerprogram, som skal forhindre en virus i at ødelægge programmet.

Alle skal tage en skammel og sætte sig i en klump, men der skal være plads til, at kunne bevæge sig mellem skamlerne.

Roller:

- 3 programmører
- 1 virus
- Resten af klassen udgør computerprogrammet

Fase 1: Programmørerne skiftes til at være ansvarlig for, at virussen ikke får en stol ved at sige navnet på den klassekammerart, der skal flytte sig til den tomme stol.

Fase 2: Computerprogrammet (hele klassen) skal tilsammen forhindre, at virussen får en stol ved at arbejde sammen i stilhed.

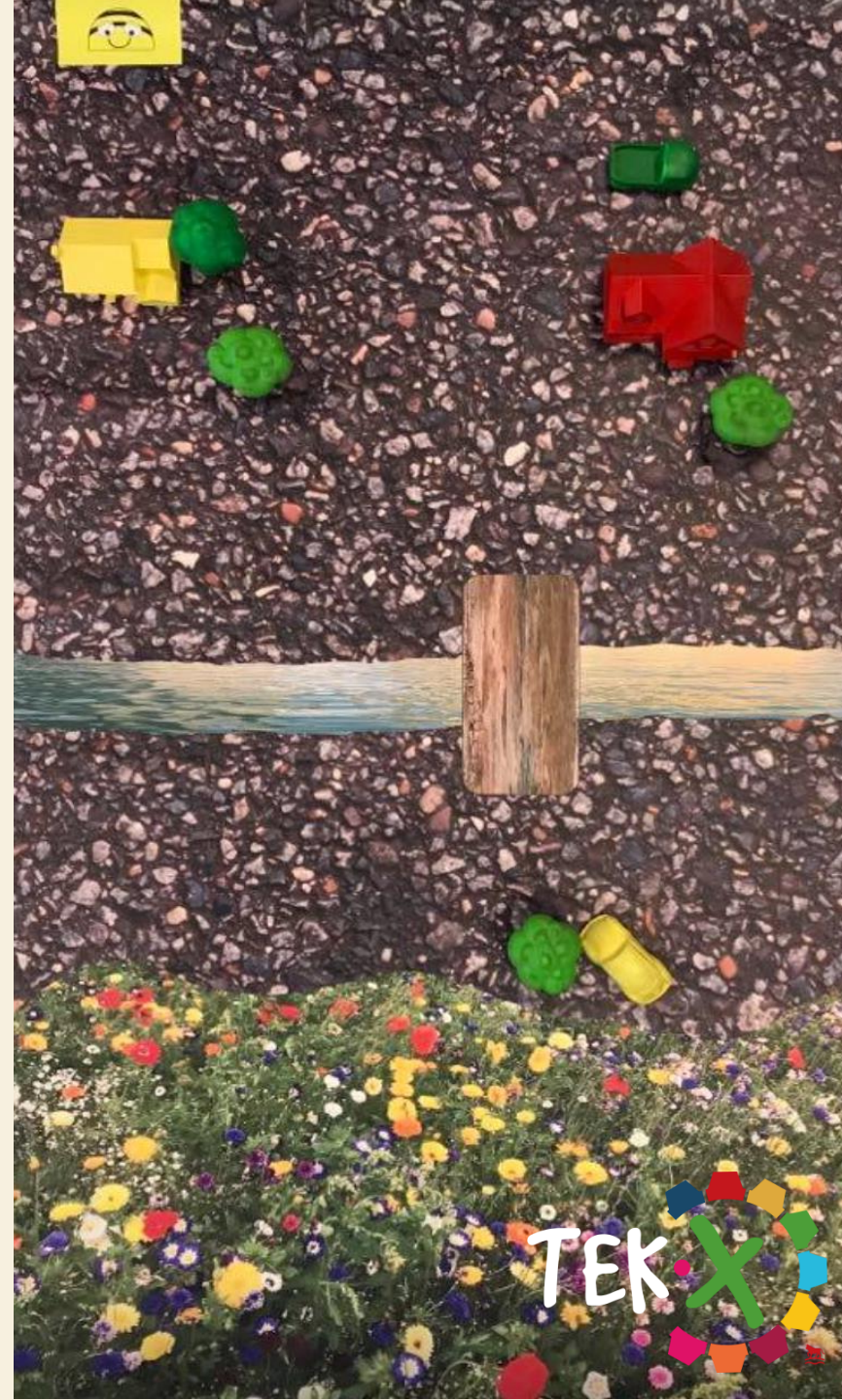
BEEBOT PÅ TUR



KOD DIN BEEBOT SIKKERT HJEM TIL BLADBUNKEN



KOD DIN BEEBOT SIKKERT HJEM TIL BLOMSTERMARKEN



TEK



BYG DIN EGEN BANE



HVORDAN GIK DET?

