

1 Slå med micro:bit

Jeres micro:bit er programmeret til at være en terning. Ryst micro:bitten og se, hvad I har slået. Slå med "terningen" 10 gange i alt.

Slog I mere end tre 6'ere? Gå til aktivitet 2

Slog I mindre end tre 6'ere? Gå til aktivitet 3

2 Sortér M&M's

Noget af det vigtigste, som computere gør, er at indsamle og sortere data. Hvor hurtigt kan I sortere en pose M&M's i farver?

Tog det mere end 1 minut? Gå til aktivitet 5.

Tog det mindre end 1 minut? Gå til aktivitet 6.

3 Saml puslespil

Computere er rigtig gode til at identificere mønstre.
Hvor hurtigt kan I samle puslespillet?

Tog det mere end 1 minut? Gå til aktivitet 4
Tog det mindre end 1 minut? Gå til aktivitet 7.

4 Spørgsmål

Hvor mange i patruljen har en iPhone?

Alle. Gå til aktivitet 7.

Ikke alle. Gå tilbage til aktivitet 1.

5 Spørgsmål

Hvad er patruljens gennemsnitsalder?

Gå til aktivitet 6.

6 Quiz

Svar på alle spørgsmålene i quizzen om teknologi.

1. Hvem eller hvad er Bluetooth-teknologien opkaldt efter?
Blåhval, Harald Blåtand, Narhval
2. Hvilket år blev den første iPhone lanceret?
2001, 2007, 2012
3. Hvad er prik-streg-streg-prik-streg-prik morsekoden for?
#, www, @
4. Hvad er den mest sete video på YouTube?
Babyskark, Despacito el. Gangnam Style
5. Hvorfor hedder det en computer 'bug'?
6. Hvor meget vejede den første computer?
100 kg., 1 ton, 27 tons
7. Hvilket år blev den første kvinde udnævnt til professor i datalogi i Danmark?
1995, 2003, 2015
8. Hvad står forkortelsen IT for?
Internet, Informationsteknologi, Internt system
9. Hvilke to tal, består det binære talsystem af?
1 og 2, 2 og 4, 0 og 1

Fik I mere en 4 rigtige svar? Gå til aktivitet 8.

Fik I mindre end 4 rigtige svar? Gå til aktivitet 9.

7 Aktivitet

Hvor mange grønne ting kan I finde på jer
tilsammen?

Over 15? Gå til aktivitet 6.

Under 15? Gå til aktivitet 9.

8 Aktivitet

Lad to af jer holde i hver sin ende af et langt sjippe-tov. Hvor mange gange kan I andre sjippe, uden at I rammer tovet?

Gå til aktivitet 10

9 Aktivitet

Hvor lang en tøjkæde kan I lave?

Gå til aktivitet 11.

10 Hold styr på ledningerne

Teknologi kræver ofte en eller anden form for ledning, men det er vigtigt at holde styr på ledningerne, så de ikke går i kludder. Hvor mange forskellige knob kan I lave tilsammen?

Gå til aktivitet 12.

11 Hvor højt kan I bygge?

Programmering går ud på at sammensætte en masse elementer, på den rigtige måde for at få det ønskede resultat. Hvor højt et tårn kan I bygge af spaghetti og skumfiduser?

Gå til aktivitet 12.

12 Lav et rutediagram

Bliv klar til spejdermøde

Et rutediagram er en visuel beskrivelse af, hvordan en opgave udføres. Det bruges ofte til at illustrere, hvordan en algoritme eller et program på en computer fungerer, og er en hjælp til at skrive programmets kode rigtigt. Rutediagrammet består af en visuel fremstilling af en række handlinger og valg.

I skal lave jeres eget rutediagram, der beskriver opgaven med at blive klar til at tage til spejder. Det kan indeholde mange forskellige handlinger og valg, f.eks.:

Har I pakket det rigtige tøj efter vejret?

Skal I bruge noget særligt i forhold til en planlagt aktivitet?

Har I husket jeres tørklæde?

I rutediagrammet skal I bruge tre forskellige symboler

Start/slut 

Handling 

Valg 

Prøv jer frem og forbind de enkelte handlinger og valg med pile, der viser ruten igennem opgaven og konsekvenser af de enkelte valg og handlinger.