

TÆL (MED) DINE PIGESPEJDERVENNER

EN VIGTIG DEL AF DET, SOM COMPUTERE GØR, OG SOM PROGRAMMERING HJÆLPER DEM TIL, ER AT INDSAMLE OG SORTERE DATA. DATA KAN KOMME I MANGE FORMER, OG I DENNE AKTIVITET SKAL SPILOPPERNE PRØVE SIG FREM MED, HVAD DET KAN VÆRE.

Micro:bitten kodes til at lægge tal sammen. Når du trykker på knappen A, lægger den ét tal til, og når du trykker på både A og B på samme tid, vises det samlede antal, du har trykket ind i micro:bitten.

Tidsforbrug: 20-40 minutter

TRIN FOR TRIN

1. Hent programmet "Løb" på www.pigespejder.dk/fokus og læg det på micro:bitten. Programmet får micro:bitten til at fungere som en slags tællemaskine. Man lægger tal til ved at trykke på knap A (ét tryk lægger ét tal til) og viser resultatet ved at trykke på knap A og B samtidig. Nulstil ved at trykke på reset på bagsiden.
2. Lad spilopperne bruge micro:bitten til at tælle alt det, som de kan finde på. Hvor mange i flokken har sorte sko på? Hvor mange har brunt hår? Hvor mange har fregner? I kan også tælle ting i naturen – hvor mange bøgetræer, kan I finde? Lad spilopspejderne skiftes til at taste tal ind i micro:bitten og finde resultatet ved at trykke på A og B samtidig. Bliv ved med at tælle ting, så længe I kan finde på nye, og så længe spilopperne synes, det er sjovt.
3. Ved at tælle en masse forskellige ting, prøver spilopspejderne at indtaste data i micro:bitten, og ser hvordan programmet behandler deres data. Det er et første vigtigt skridt til at forstå, hvad programmering handler om.

MATERIALER

Micro:bit med programmet "Løb"