



Uten datamaskin

● Julegaverace med Beebot

Skrevet av: Sigurd Schaathun

Kurs: Uten_datamaskin

Tema: Robot

Fag: Matematikk

Klassetrinn: 1.-4. klasse

Introduksjon

Du skal programmere en Bee Bot eller Blue Bot til å kjøre gjennom en løype. Denne løypen er å levere julegaver til forskjellige steder, men du må unngå hindringer.

Steg 1: Gjør klar banen

Lag banen du skal kjøre på. Det er lurt å begynne lett med å ha målruten på linje med startruten.



Sjekkliste



Du trenger en matre med ruter 15cm x 15cm.



Lag en startrute



Lag målrute



Lag startrute



Finn frem hindringer du kan sette ut etterhvert . Du kan gjerne bruke krus eller annet.

Steg 2: Programmer beeboten

Sett Bee Bot i startruten og programmer programmet

Sjekkliste

- ☐ Begynn med å trykke X - da sletter du det som ligger inne fra før.
- ☐ Trykk pil frem for å gå frem
- ☐ Trykk like mange ganger som ruter du må gå frem.

Tips

Et tips er å bruke programmeringskort for å planlegge programmet. Du kan også skrive ned koden på et ark før du legger den inn på Bee Bot. Da er det lettere å finne feil og gjøre forbedringer. Følg med på hva du tenker mens Bee Bot kjører.

Test prosjektet

Trykk på GO - den grønne knappen.

- ☐ Du skal se at Bee Bot går fremover.
- ☐ Kom Bee Bot frem?
- ☐ Hvis du må endre programmet: Husk at du må slette programmet og programmere fra nytt.

Steg 3: Gjør løypen vanskeligere

I dette steget skal vi lage løypen vanskeligere. Nå setter du en hindring mellom start og mål.

Sjekkliste

- ☐ Begynn med å trykke X - da sletter du det som ligger inne fra før.
- ☐ Trykk pil frem for å gå frem, sving for å snu Bee Bot.
- ☐ Svingknappen svinger Bee Bot. Du må programmere inn gå i tillegg.

Test prosjektet

Trykk på GO - den grønne knappen.

- ☐ Svingte du rundt hindringen?
- ☐ Kom du fram til mål?

Utfordring

Du kan prøve å ha flere hindringer du må utenom og flere mål du skal innom.

Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)