
















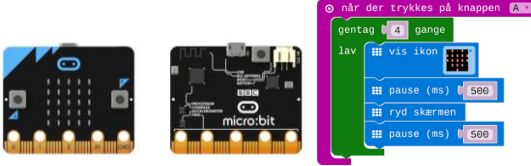


Oversigt over tilgængelige robotter

Navn	Billede	Beskrivelse
BeeBot		<p>Bee-Bots enkle og børnevenlige design giver en fantastisk mulighed for at lære børnene om kontrol og rækkefølge. Selv små børn lærer hurtigt at programmere Bee-Bot til at køre ud på "eventyr". Programmeringen foregår manuelt vha. knapperne ovenpå robotterne.</p> <p>Vi har forskellige tæpper til Bee-Bot, hvor der kan arbejdes med programmering i kombination med, at der trænes matematik og dansk. Til ADL (Almindelig Daglig Levevis) har vi et tæppe med en butiksgade, hvor man kan gå i banken, i butikker og på café.</p>
Dash&dot		<p>Denne dynamiske duo kan gøre "næsten" alt, hvad du beslutter dig for. Du kan styre Dash & Dot, få dem til at flytte sig, lyse op, lave lyde og interagere med hinanden. Wonderpack'en indeholder en række tilbehørsdele til Dash & Dot – ex: xylofon, katapult og skovl.</p> <p>Robotterne betjenes vha iPad. Der findes flere forskellige apps; Path, Wonder, Go, Xylo og Blockly – alle med forskellige sværhedsgrader og kompleksitet.</p>
Code-a-pillar		<p>Eleverne eksperimenterer med at bygge larven på forskellige måder, og samtidig får de lært noget om at planlægge, løse problemer, hukommelse og retning. Eleverne sætter delene sammen og bestemmer selv, hvordan Code-a-Pillar skal bevæge sig rundt.</p>
KUBO		<p>KUBO er en simpel, intuitiv robot med en lav grad af kompleksitet. KUBO programmeres vha. medfølgende brikker som sammensættes som et puslespil. Med sættet hører et bykort, som KUBO kan køre på.</p>

<p>HopSpots</p>		<p>Hopspots er et interaktivt læringsmiddel med tilhørende spil og øvelser, der lægger vægt på bevægelse, leg og læring. Hopspots kombinerer teknologien med det fysiske rum, og fokuserer på elevernes interaktion. Eleverne skal være medskabende og bliver en del af en innovativ læringsproces ved selv at programere Hopspots' spil, eksempelvis via indtaling af egne lyde.</p> <p>Hopspots består 12 gulvbrikker og en højtalerenhed. Brikkerne lyser og i samspil med en iPad sætter spillet gang i kropslig og kognitiv aktivitet.</p>
<p>OSMO</p>		<p>Et fantastisk sæt, som på magisk vis forvandler din iPad til et pædagogisk spilsystem. Sættet består af en iPadholder samt en rød refleksionsanordning som placeres over kameraet – hvorved den foranliggende bordplade bliver ”interaktiv”</p>
<p>OSMO Tangram</p>		<p>Med OSMO tangram kan eleverne træne farver, forme, del-helhedsorientering og visuel-rumlig intelligens.</p> <p>Der kommer et visuelt billede op på skærmen og eleven skal så lægge brikkerne på bordpladen foran.</p>
<p>OSMO Numbers</p>		<p>Med OSMO Numbers får eleverne mulighed for at træne matematiske færdigheder på en sjov og visuelt-understøttende måde. Banerne stiger i sværhedsgrad og man skal både arbejde med terning-tal og almindelige tal.</p>

<p>OSMO Word</p>		<p>Med OSMO Word skal eleverne øve bogstaver og deres lyde gennem forskellige spil. Her er mulighed for forskellige sværhedsgrader og man kan også spille mod hinanden. OSMO Word kommer med to sæt brikker i hhv. rød og blå.</p>
<p>OSMO Coding</p>		<p>Osmo Coding er en sjov og lærerig måde at arbejde med programmering. Coding introducerer eleverne til grundprincipperne i programmering. Osmo Coding udfordrer elevernes evner til logisk problemløsning. Det er en sjov og nem måde at introducere programmering på. I Osmo Coding skal man styre karakteren Awbie rundt for at samle jordbær ved at bygge kommandoer til tilhørende brikker.</p>
<p>OSMO Pizza</p>		<p>I OSMO Pizza skal eleverne lave pizza til betalende kunder. Eleverne får bestillinger ind, som de skal gennemføre og herefter skal der afregnes med de medfølgende penge.</p>
<p>OSMO Monster</p>		<p>I OSMO Monster skal eleverne være medskabende og kreative. Eleverne skal på eventyr med Monster og de skal selv tegne store dele af spillet. De ting der tegnes på pladen, bliver aktive dele af spillet. Et spil hvor der arbejdes med elevernes visuelle og kreative kompetencer.</p>
<p>OSMO Coding Jam</p>		<p>OSMO Coding Jam kombinerer musik og kodning i et sjovt spil. Spillets forskellige figurer kan programmeres i rytmesekvenser og man kan lave større bandopsætninger. Spillet giver eleverne en fornemmelse af musisk komposition samt at arbejde med kodning.</p>

<p>OSMO Mindracers</p>		<p>I OSMO Mindracers kører man race. Man skal give sin kører instrukser undervejs vha brikker. Der er forskellige baner, hvor man enten kører mod hinanden eller skal arbejde sammen om at få en høj score. Hurtighed og præcision er nøgleordene.</p>
<p>Lego WeDo 2.0</p>		<p>Lego WeDo er et læringsmateriale udviklet til at give elever større kendskab til, hvordan robotter bruges overalt i vores hverdag. Gennem opgaverne bevæger eleverne sig gradvist frem mod at skulle designe selv. Der arbejdes med naturvidenskab og blokprogrammering.</p>
<p>Lego Mindstorms Ev3</p>		<p>Med Lego Mindstorms bevæger vi os over i den mere hardcore programmering. Der er fem forprogrammerede modeller i æsken, men når forståelsen for programmeringen er på plads, er det kun fantasien, der sætter grænsen for, hvad der kan bygges. Der arbejdes med naturvidenskab og blokprogrammering.</p>
<p>Scratch og Scratch Jr.</p>		<p>Scratch og Scratch Jr. er begge programmer til blokprogrammering. Eleverne lærer at animere figurerne til at gøre forskellige ting, udvikle spil osv. Scratch er browserbaseret og bruges derfor bedst på pc, mens Scratch jr. er en app med en noget simple brugerflade.</p>
<p>Ultra:Bit</p>		<p>Ultra:bits er minicomputere, der kan programmeres til at gøre mange forskellige ting. Programmeringen laves på pc og overføres til ens Ultra:bit. Der arbejdes med blokprogrammering.</p>