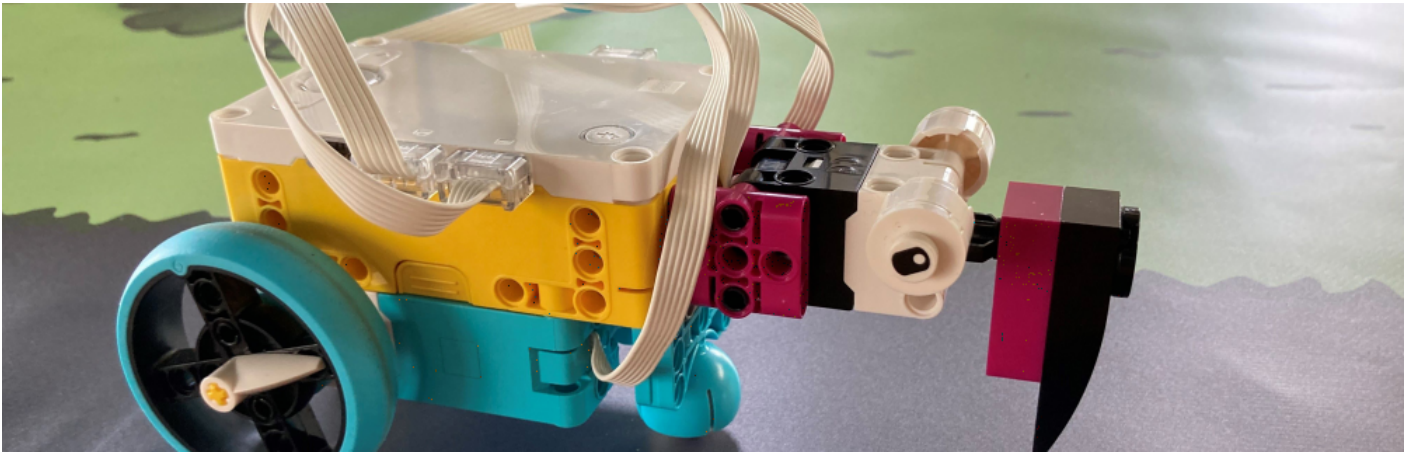


# LEGO Spike - Dyrehospitalet 2025



## Beskrivelse

Gennem en spændende fortælling om kæledyr skal dine elever hjælpe sårede kæledyr hen på et dyrehospital.

Eleverne arbejder med at bygge LEGO-dyret Otto. De skal herefter få Otto til at gøre bestemte ting vha. blokprogrammering og på denne måde blive fortrolige med programmeringsfladen.

Eleverne bygger en selvvalgt robot, der skal hjælpe de sårede kæledyr hen på dyrehospitalet.

Vi arbejder med LEGO Spike robotter og iPads, og vi har nok udstyr til at eleverne kan arbejde sammen to og to.

## Aktiviteter

- Workshop 1: Eleverne arbejder med at bygge LEGO-dyret Otto. Otto skal gøre bestemte ting, og det er elevernes opgave ved hjælp af blokprogrammering at kode Otto.
- Workshop 2: Eleverne bygger en selvvalgt robot, der skal hjælpe de sårede kæledyr hen på dyrehospitalet. Der stilles krav til design. Som afslutning præsenterer eleverne deres robot for hinanden.

## Forberedelse

**Orienter eleverne** om dagens program.

**Se 3 film** med dine elever om henholdsvis et dyrehospital, besøgsdagens forløb og en introduktion til vores hus - findes under 'undervisningsmaterialer'.

**Aktiver dine elevers forforståelse** ved at tale med dem om:

- Programmering - Kender de ting fra deres hverdag, hvor der er brugt programmering? (Vaskemaskiner, robotplæneklipper, robotstøvsuger, el-biler, parkering i Dokk1 etc.)
- Kæledyr - Hvilke kæledyr kender de? Hvem har kæledyr derhjemme? Hvad er et kæledyr? Hvorfor er det godt at have kæledyr?
- Dyrehospital - Hvad er et dyrehospital? Hvad laver man på et dyrehospital? Hvem arbejder på et dyrehospital? Hvad fejler dyrene, som kommer på et dyrehospital? Kender børnene dyr, som har været på dyrehospital?
- Det gode publikum - Når børnene skal præsentere og formidle deres projekter for hinanden, er det en god

ide, hvis børnene allerede ved, hvordan de kan hjælpe hinanden ved at være et godt publikum.

- Lav evt. en analog programmeringsøvelse, hvor eleverne skal prøve at programmere hinanden fra et sted til et andet. De skal være sammen to og to og skal bruge kommandoerne "lige ud", "venstre", "højre".

## Efterbehandling

Hvis I har LEGO WE DO, LEGO Spike, BeeBot eller en anden programmerbar teknologi på jeres skole, kan eleverne løse andre missioner så som:

- Rense en strand for plast
- Flytte tunge ting for flyttefolk

I kan også arbejde videre med emnet *kæledyr*. Find inspiration under 'undervisningsmateriale'.

## Formål

Formålet med forløbet er, at eleverne:

- gennem leg opnår grundlæggende programmeringskompetencer
- gennem leg styrker deres undersøgelseskompetencer
- styrkes i, at det er OK at fejle
- gennem leg styrker deres perspektiveringskompetence, fordi de lærer om dyr og behandlingen af deres sygdomme
- styrker deres kommunikationskompetence ved at præsentere og formidle deres projekt

## Eksempler fra Fælles Mål:

### *Natur/teknologi*

- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'undersøgelse', hvor eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål. Med særligt fokus på 'teknologi og ressourcer'.
- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'perspektivering', hvor eleven kan genkende natur og teknologi i sin hverdag. Med særligt fokus på 'teknologi og ressourcer'.

### Sted

Naturvidenskabernes Hus  
P.E. Eriksens vej 1  
8850 Bjerringbro

Der er hhv. 650 m og 3,5 km at gå/cykle fra Bjerringbro-skolerne og bus nr. 55, 73, 770, 771 og 775 standser tæt på NVH.

Find bustransport på [Rejsekortets prisberegner](#), bed jeres skolesekretær oprette [Erhvervsrejsekort](#) og booke plads hos Midttrafik (på 87 40 82 40), hvis I over 20 rejsende.

### Undervisningsmateriale

## PRIMÆRT materiale

- <https://vimeo.com/547956440> (Hvad sker der på et dyrehospital?)
- <https://vimeo.com/830533016> (Hvad sker der på besøgsdagen i Naturvidenskabernes Hus?)
- <https://vimeo.com/830532891> (Hvordan ser der ud i Naturvidenskabernes Hus?)

## SEKUNDÆRT materiale

Inspirationskatalog 1.-2. klassesettrin: Hvordan kan vi holde os selv og vores kæledyr raske?

[Hent fil](#)

## SEKUNDÆRT materiale

[Forløb fra Xplores N/T-portal for 2. klasse: Mennesker og maskiner](#)

## SEKUNDÆRT materiale

[Forløb på Alineas engelskportal: Animals](#)

## Tilmelding

### Beskrivelse af tilmeldingsprocedure

Kontakt formidler, Laila Kjølbj Jacobsen, hvis der er spørgsmål vedrørende forløbet.  
Tilmelding foregår i Pretix nederst på denne side.  
En plads er det samme som en klasse.  
Angiv venligst antal elever.

[lkj@nvhus.dk](mailto:lkj@nvhus.dk)

Tlf.nr. 29316052

### Tilmeldingsfrist

12.08.2024

## Dato

Tirsdag, 25 februar, 2025 - 09:00

Gratis

---

Onsdag, 26 februar, 2025 - 09:00

Gratis

---

Torsdag, 27 februar, 2025 - 09:00

Gratis

---

Mandag, 3 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Tirsdag, 4 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Onsdag, 5 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Torsdag, 6 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Mandag, 10 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Tirsdag, 11 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Onsdag, 12 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Torsdag, 13 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Mandag, 24 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Tirsdag, 25 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Onsdag, 26 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Torsdag, 27 marts, 2025 - 09:00

Gratis

---

Mandag, 28 april, 2025 - 09:00

Gratis

---

Tirsdag, 29 april, 2025 - 09:00

Gratis

---

Onsdag, 30 april, 2025 - 09:00

Gratis

---

Torsdag, 1 maj, 2025 - 09:00

Gratis

## Praktisk information

### Udbyder

Naturvidenskabernes Hus

### Antal

56

To klasser pr. dag

### Periode

24.02.2025 - 01.05.2025

### Varighed

4 timer

Dagen varer fra kl. 9.00-13.00

**Dette forløb er gratis**

### Emneområde

Naturvidenskab

### Fag

Natur/teknologi

### Faciliteter

- Mulighed for at spise medbragt mad
- Mulighed for toiletbesøg
- Handicapvenlige forhold

## Transporttilskud

Det er muligt at søge transporttilskud til dette forløb.

## **Kontakt udbyder**

### **Naturvidenskabernes Hus**

P.E. Eriksens vej 1

8850 Bjerringbro

Tlf. 29 71 54 08

## **Banner**

Obligatorisk