

Maskiner der tænker

□ Udfordring

Mød maskiner, der tænker – I skal på én dag åbne for teknologiens motorhjelm og gå fra at være forbrugere til at blive digitale skabere!



□ Spørgsmål

- **Hvad er fysisk hardware?** Vi skruer en stationær computer fra hinanden for at finde “hjernen”, RAM’en og de fysiske byggeklodser.
- **Hvad er robotter?** I skal programmere selvkørende Bit:bots med sensorer og opleve, hvordan en maskine reagerer på sine omgivelser.
- **Hvad er AI & vibecoding?** I skal skabe jeres helt egen webapp på rekordtid! I stedet for at skrive tusindvis af linjer kode fra bunden, skal I bruge AI til vibecoding – i styrer og instruerer en kunstig intelligens til at bygge appen for jer, så I kan løse et ægte problem fra jeres egen hverdag.

□ Aktiviteter

1. [Hvad gemmer sig i computeren?](#) (1 lektion)
2. [Hvad gemmer sig i micro:bitten?](#) (3 lektion)
3. [Kan du bygge en digital løsning med AI?](#) (2 lektioner)

□ **Evaluering**

Eleverne kan udgive deres apps direkte gennem [WebSkolen](#), så de er klar til at blive brugt – og måske endda tage med videre til en projektopgave!

□ **Info+**

2-6 lektioner

Formålet med forløbet er, at lære hvad forskellen på hardware og software er, forstå hvordan man kan programmere robotter og løse et problem fra virkeligheden med AI-kodning.

□ **Lærer+**

Dette forløb er oplagt som opstart til valgfaget Teknologiforståelse i udskolingen, da man kommer omkring nogle af de vigtigste emner indenfor faget. Man behøves ikke at lave alle aktiviteter, men vi anbefaler man følger rækkefølgen for størst sammenhæng i forløbet.

□ **Kilder+**

- <https://cfumaker.dk/ressourcer/bit-bot-xl/>