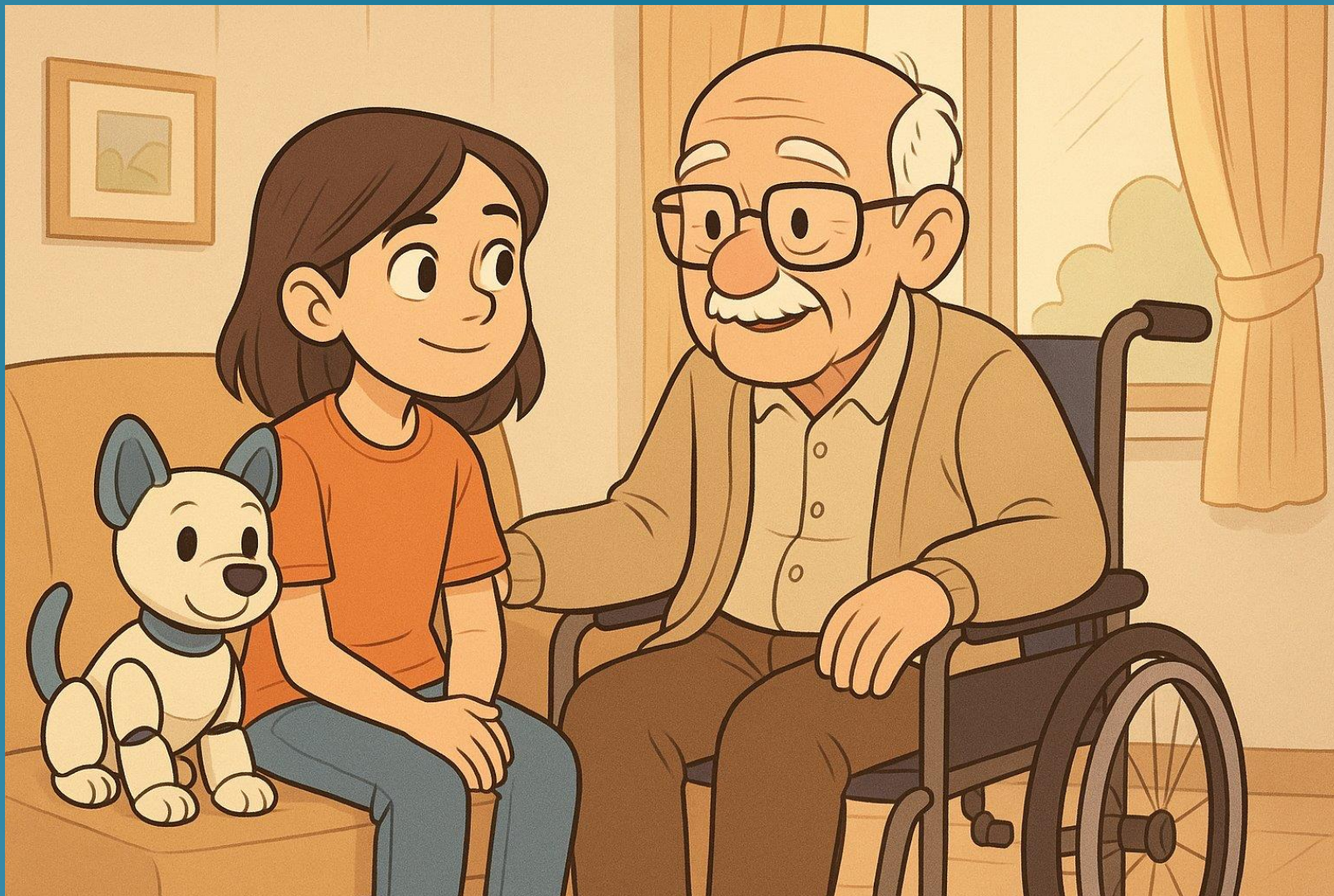


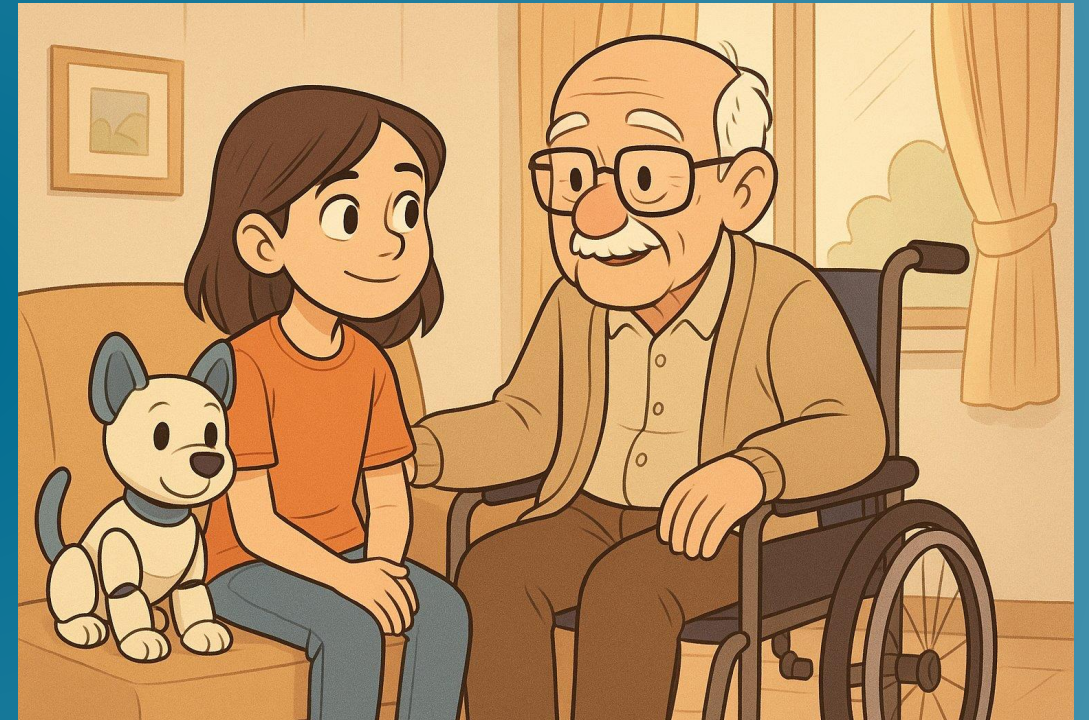
Fremtidens robotkæledyr



Historie om Asta og Oldefar



**Har Asta ret?
Kan et robotkæledyr,
være lige så godt
som et rigtigt
kæledyr?**



**Alle skal prøve at
programmere LEGO spike
som en del af deres
robotkæledyr**

Sådan leger vi at fremtiden ser ud...

- I fremtiden har man besluttet, at man ikke må have rigtige levende kæledyr i "fangenskab" længere.
- Rigtig levende dyr skal kun være frie ude i naturen.
- Fra nu af skal alle kæledyr være robotkæledyr.
- Der bliver lavet en fabrik der skal udvikle de nye robotkæledyr.

Funktionsafdelingen

For jer, der vil forstå, hvordan et kæledyr kan have funktioner, som rækker ud over det normale, og som giver ejeren noget ekstra.

I afdelingen fokuserer vi på, hvordan fremtidens kæledyr kan være mere end blot et dyr.

Vi bruger en designtilgang til at finde gode løsninger på dyrenes funktioner.



Oplevelsesafdelingen

- For jer, der brænder for, hvordan et kæledyr føles og ser ud, og som ønsker at skabe en særlig sanseoplevelse.
- I afdelingen fokuserer vi på, hvilke følelser man får fra sit kæledyr, og hvilken oplevelse det giver. Vi eksperimenterer med materialer, former og lyd-elementer, der kan skabe en stemning.
- Vi afprøver mange ting med kroppen for at finde frem til en god oplevelse.



Kodeafdelingen

- For jer, der elsker teknologiens verden og vil gå på opdagelse i, hvordan vi kan programmere fremtidens kæledyr til at gøre noget helt særligt.
- I afdelingen udforsker I mulighederne for, hvordan et kæledyr kan reagere ved hjælp af programmering. I arbejder med Lego spike til at udvikle små “robot-funktioner” og derefter bruge dem i kæledyrets design.
- Vi bruger en hjemmeside til at få viden om, hvordan Lego spike virker.
- Vi hjælper hinanden i afdelingen, når vi har udfordringer.



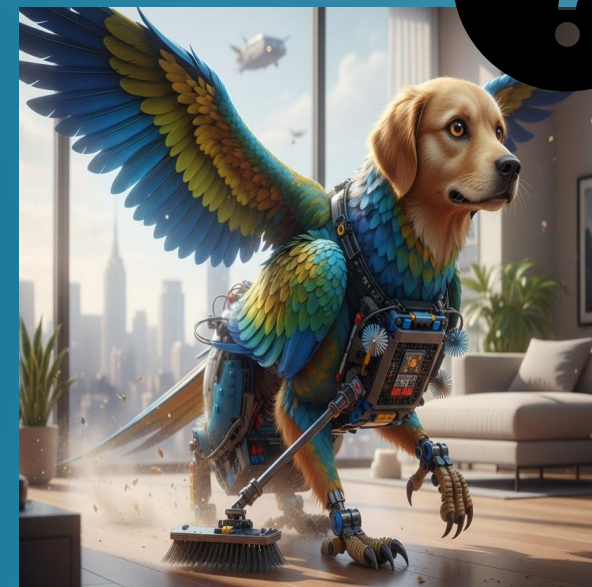
Valg af afdeling



Lave et robotkæledyr som giver en speciel oplevelse når man har det.



Programmere de ting som skal få robotkæledyret til at virke som I ønsker



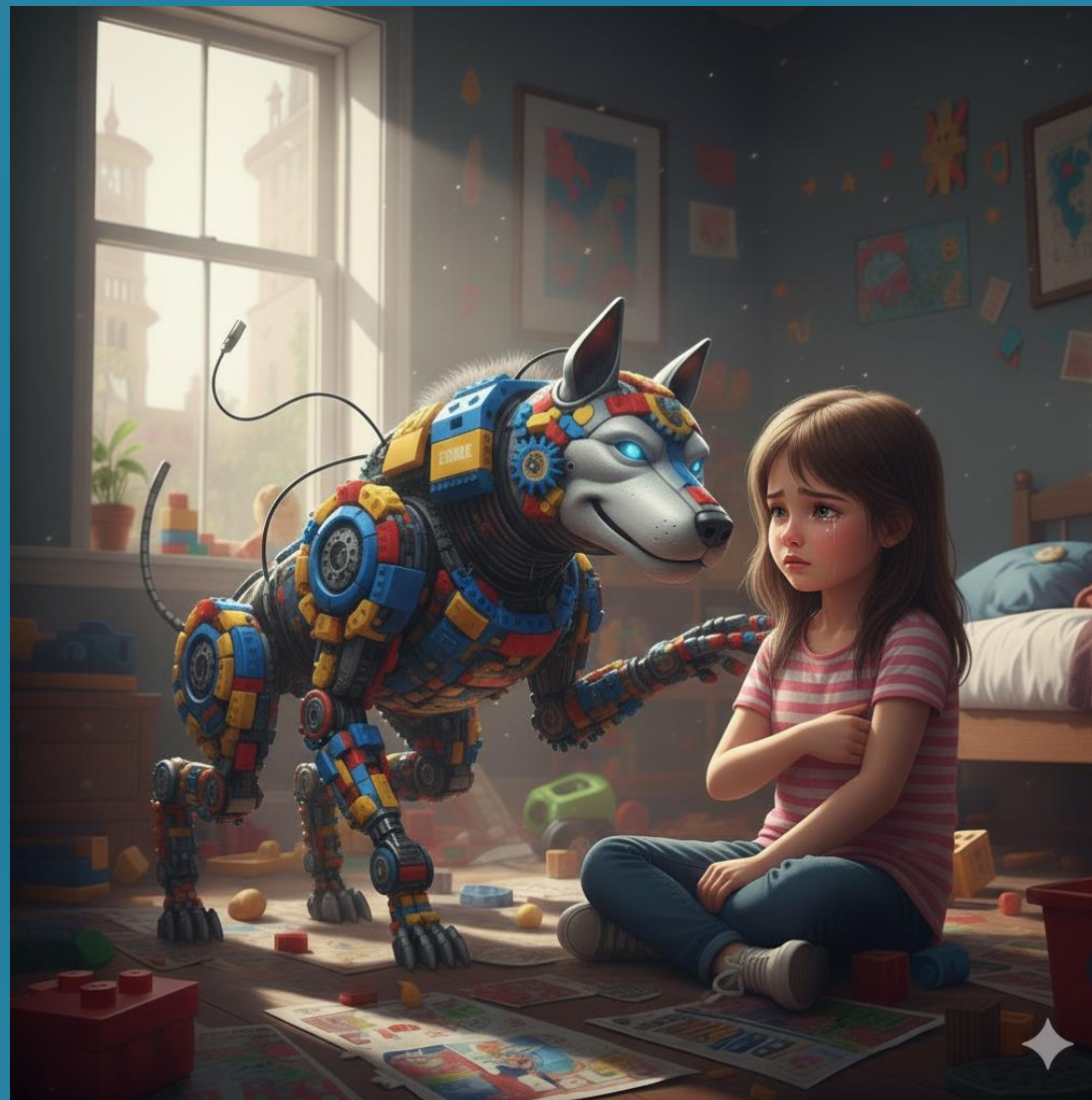
Finde på og bygge nye funktioner til fremtidens robotkæledyr.

Hvis-så



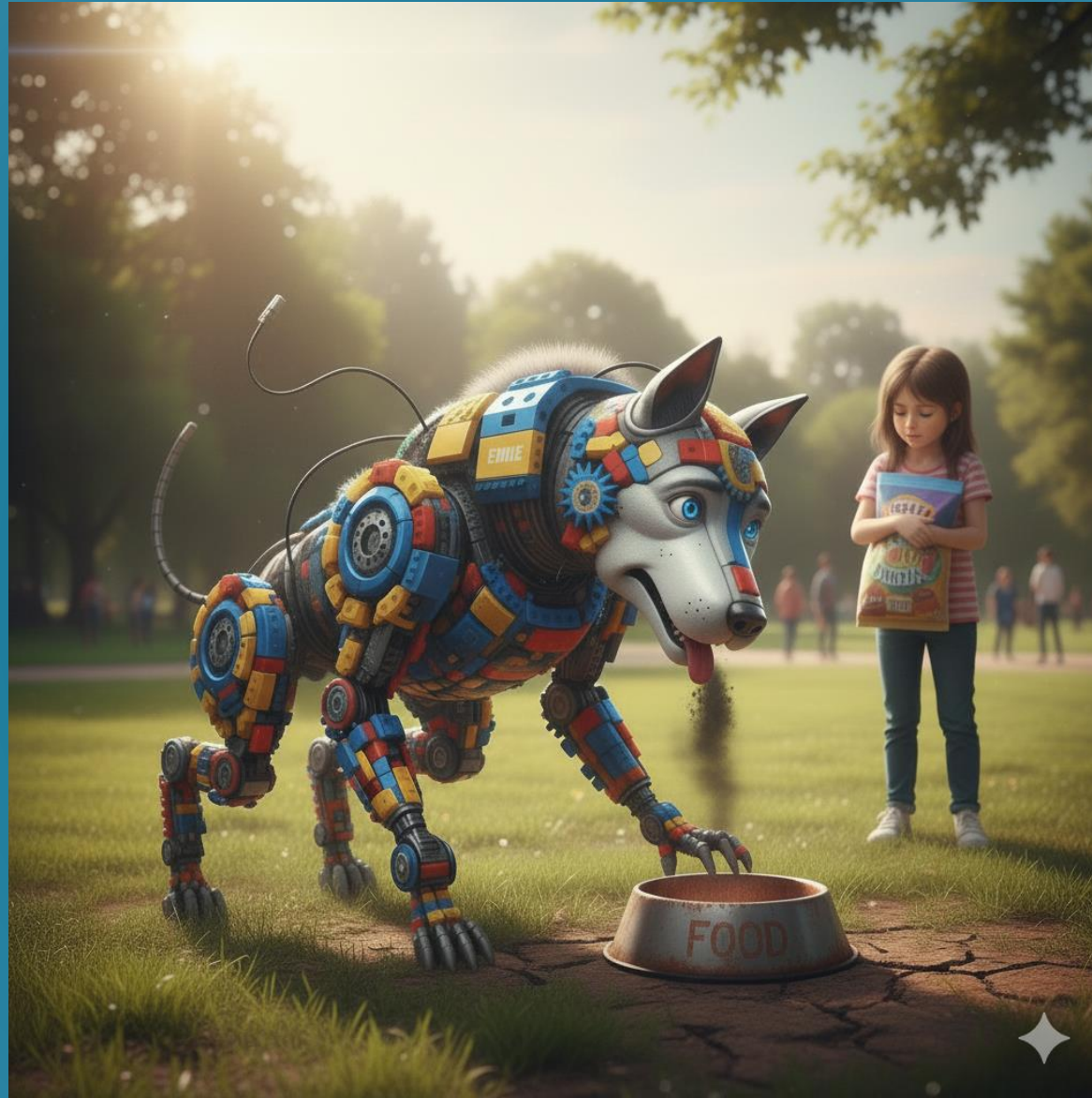
Hvis jeg slår mit robotkæledyr, så bider kæledyret mig.

Hvis-så



Hvis jeg bliver ked af det, så trøster robotkæledyret mig.

Hvis-så



Hvis der går lang tid, så bliver robotkæledyret sulten.

Hvis-så - vises med elevernes robotkæledyr

hvis Robotkæledyret går ind i væggen så

Vender robotkæledyret om

hvis Aer robotkæledyret på ryggen så

Bliver robotkæledyret glad

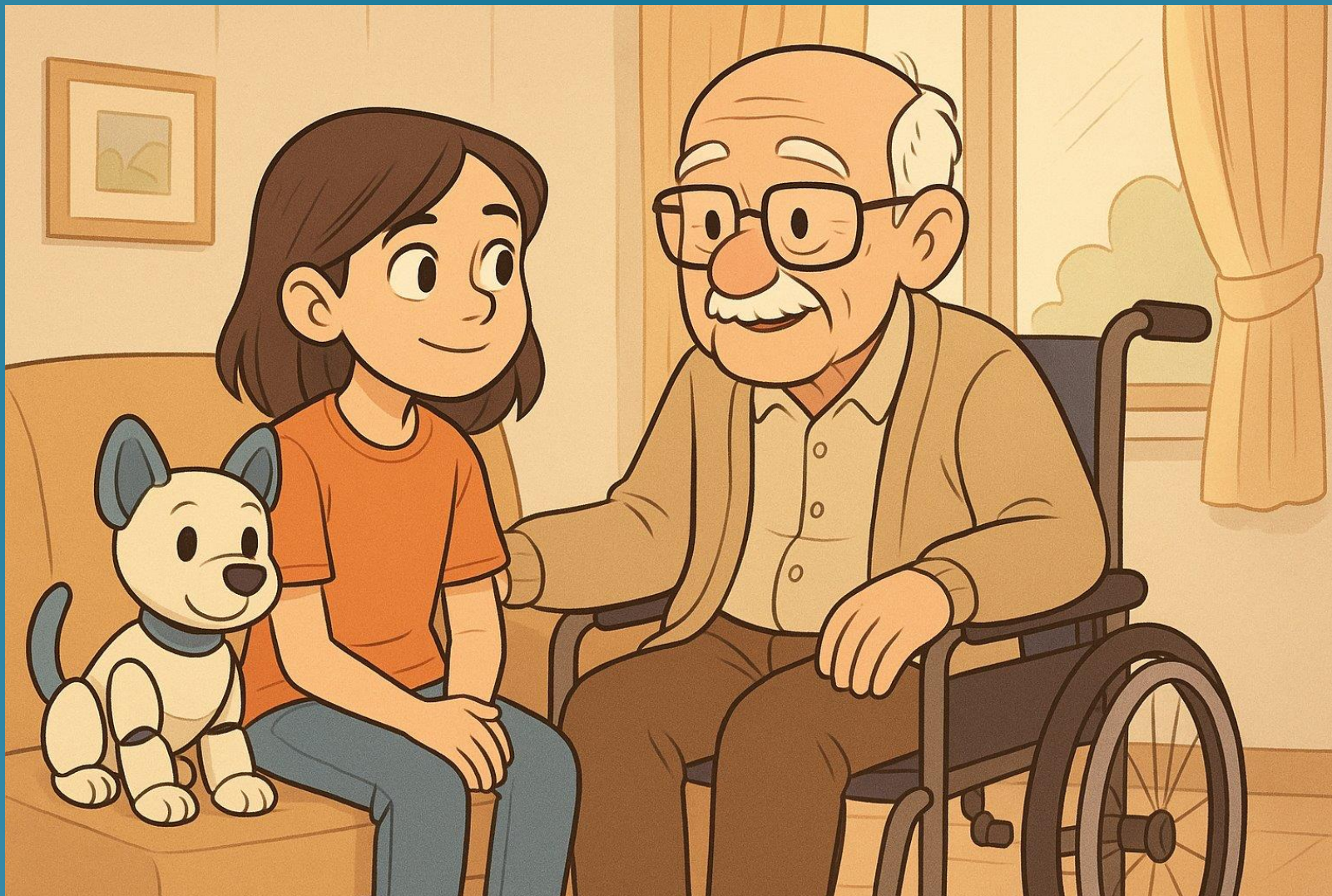
hvis Jeg kaster med robotkæledyret så

Bliver robotkæledyret sur

hvis Jeg går væk fra robotkæledyret så

Kalder robotkæledyret på mig

Afsluttende historie om Asta og Oldefar



Hvornår er det godt, at
robotter hjælper os –
og hvornår er det
vigtigt, at de ikke gør
det?

