



ROMANENS ROBOTFAKTA

TÆNK: Hvad kan du huske fra romanen om robotter?

SØG: Skimmelæs bogens første 10 kapitler. Søg efter oplysninger om bogens robotter.

SKRIV: Lav et mindmap over alle dine robotfakta. Brug A-3 arket på bordet. Skriv mindst 10 oplysninger. Lav gerne mange flere faktabobler.

DOKUMENTER: Tag et billede af dit mindmap. Læg på Min Uddannelse under "Romanens robotfakta"



HVEM ER ERTON?

- NOTER:** Lav et mindmap over alle de ting, du ved eller tænker om Erton. Brug god tid. Gør dig umage og sørg for, at du har skrevet ALT, hvad du ved.
- VÆLG:** Vælg de 10 bedste og vigtigste ting, du har skrevet
- SKRIV:** Lav en liste med Ertons navn i toppen og de ti vigtigste oplysninger nedenunder. Du bestemmer selv design. Det hele skal skrives med læselig og ensartet skrift.
- DOKUMENTER:** Tag et billede af din liste og læg den i Min Uddannelse ved opgaven: "HVEM ER ERTON?"



ROBOTTERNE KOMMER

- LÆS:** Læs artiklen: "Einstein og kinesisk kejser: Nu kan man købe menneskelignende robotter i Kina" (følg linket her under)
- TÆNK:** Hvorfor skal robotter ligne mennesker? Hvad er fordelene? Hvad er ulemperne? Bør robotter ligne mennesker?"
- SKRIV:** Skriv din holdning og dine argumenter i et worddokument. Skriv så meget, som muligt.
- DOKUMENTER:** Læg dit dokument i Min Uddannelse under "Robotterne kommer".



DØDSHACKET ORDSKY

- LÆS:** Vælg en kopieret side fra bogen. Du skal skimmelæse siden. Lad øjnene glide hurtigt ned over linjerne. Gå på opdagelse efter nøgle-ord. Det vil sige vigtige ord. Ord, som betyder noget for handlingen. Det må IKKE være sætninger. Kun ord. Sæt streg under nøgleordene. Bliv ved med at søge, indtil du har 20-25 stykker.
- SKRIV :** Lav en ord-sky på PC på Wordclouds.com. Gør dig umage med layout og farvevalg.
- DOKUMENTER:** Gem din wordcloud på din PC og upload den til Min Uddannelse under opgaven:
"DØDSHACKET ORDSKY"



SLICEBALL

LÆS: Læs på side 20-21. Her står beskrevet, hvordan man spiller "Sliceball". Sæt dig ind i spillet. Find alle **ord**, som er særlige for sporten

SKRIV : Skriv en liste over alle ordene. Sæt dig ind i, hvad ordene betyder.

Skriv herefter reglerne til Sliceball ned, som hvis du skulle fortælle dem til en fremmed.

FILM: Du skal lave en film, hvor du forklarer reglerne til Sliceball. Filmen må højst vare 2 minutter.
Du skal ikke lave skuespil. Du skal KUN forklare.

REGISTRER: Upload filmen her eller optag direkte.



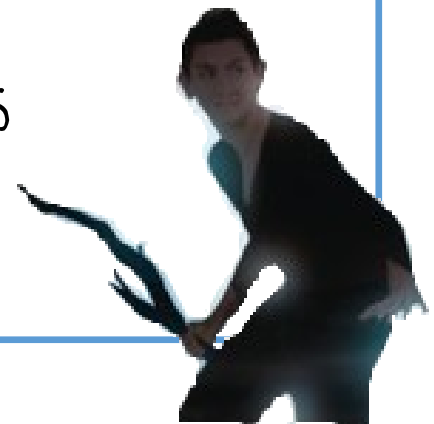
DEN RØDE BOKS

LÆS: Læs artiklen om den sorte boks. Sørg for at du forstår tekstens indhold. Hvis du synes, den er svær, så må du bruge Co-Pilot til ordforklaringer.

TÆNK : Hvilke forskelle og ligheder er der mellem den sorte boks i fly og den røde boks i robotter? Tag gerne noter

SKRIV: Lav et skema, der beskriver forskelle og ulemper. Du bestemmer selv design.

DOKUMENTER: Tag et billede og/eller upload dit skema til i Min Uddannelse ved opgaven DEN RØDE BOKS



Sort boks

Den sorte boks – hvad er det?

Den sorte boks hjælper med at finde ud af, hvad der er sket, når et fly styrter ned. Den samler oplysninger om flyet, for eksempel kurs og hastighed. Den optager også, hvad piloterne siger.

Den første sorte boks blev lavet i 1957 af en australsk videnskabsmand, David Warren. Han undersøgte en flyulykke, hvor der ikke var mange spor. Han fik idéen, at det ville være smart at optage lyden fra cockpittet lige før styrtet.

Sorte bokse har været i amerikanske fly siden 1960'erne. Den sorte boks er faktisk ikke sort – den er orange, så man kan finde den lettere i et flyvrag. Der er altid to bokse i et fly:

Cockpit Voice Recorder (CVR): Optager alle samtaler og lyde i cockpittet.

Flight Data Recorder (FDR): Gemmer data som hastighed, højde, kurs og hældning.

I dag er boksene lavet af rustfrit stål og har varmeisolering indeni. Det beskytter indholdet. De sidder i flyets hale. De kan klare 1.100 grader i en halv time og kan ligge på 6.100 meters dybde uden at gå i stykker.

Boksene har en radiosender, der sender signaler i 30 dage, så man kan finde dem i vraget eller i havet.

