

Spørgeskema til elever i indskolingen

På de næste sider skal du svare på nogle spørgsmål. Du skal trykke på det, du mener er rigtigt og du skal bare svare, så godt du kan.

Det er helt i orden, hvis der er noget, du ikke ved eller aldrig har hørt om før.

Hvis du ikke ved, hvad du skal svare, klikker du på den blå smiley:



[Sideskift]

1. Kan du lide at gå i skole?

Tryk på den smiley, du synes passer bedst på dig. Den røde smiley kan slet ikke lide at gå i skole og den mørkegrønne smiley kan rigtig godt lide at gå i skole.



[Sideskift]

Her ser du forskellige ting. Du skal vurdere, om noget af det er en robot.

2. Er det en robot?



(1)



(2)



(99)



(1)



(2)



(99)



(1)

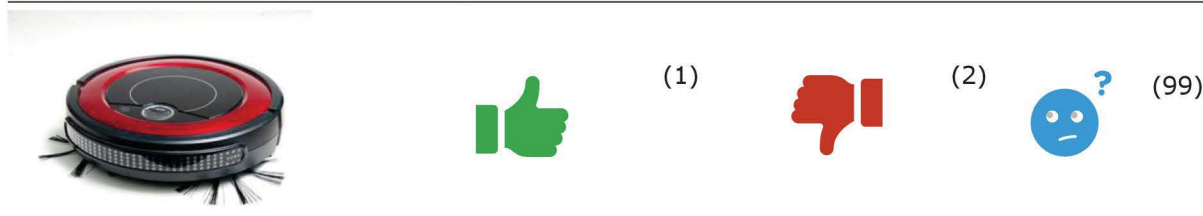


(2)



(99)

2. Er det en robot?



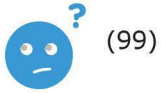
[Sideskift]

Her ser du et trafiklys. På mange trafiklys sidder der en boks, hvor der er en stor rund knap. Måske du har prøvet at trykke på den, når du står ved et lyskryds?



3. Hvad bruger man knappen på boksen til?

- (1) Man trykker på knappen for at give besked til **Trafikstyrelsen** om, at de skal skifte til grønt lys.
- (2) Man trykker på knappen, så **computeren i trafiklyset** ved, at man gerne vil over gaden.



[Sideskift]

4. Der er noget på lyskrydset som er input og noget, som er output.

På lyskrydset er der indsat tal ud fra de forskellige dele.

Nu skal du sætte kryds ud fra de tal, du mener er input og output på lyskrydset.



| | | | | | |
|---|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------|
| Hvad er input på lyskrydset? Du må sætte ét, to eller tre krydser. | (1) <input type="checkbox"/> | (2) <input type="checkbox"/> | (3) <input type="checkbox"/> | (4) <input type="checkbox"/> | (99) |
|---|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------|

| | | | | | |
|--|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------|
| Hvad er output på lyskrydset? Du må sætte ét, to eller tre krydser. | (1) <input type="checkbox"/> | (2) <input type="checkbox"/> | (3) <input type="checkbox"/> | (4) <input type="checkbox"/> | (99) |
|--|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------|

[Sideskift]

Nu skal du forestille dig noget. Din lærer siger, at der er for mange, der glemmer at tage idrætstøj med i skole. I din klasse, skal I finde en løsning, så flere husker at tage idrætstøj med.



5. Hvad er det allerførste du vil gøre?

- (1) Spørge mine klassekammerater, hvorfor de glemmer tøjet
- (2) Skynde mig at komme på en idé, som jeg tror, kan løse problemet



(99)

[Sideskift]

6. Hvordan vil du finde en god idé til at løse problemet?

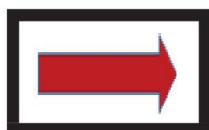
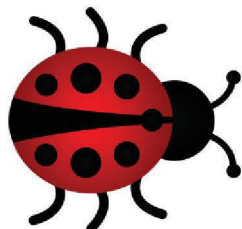
- (1) Spørge min lærer, hvad en god idé kunne være
- (2) Finde på mange idéer og til sidst vælge den bedste



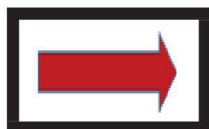
(99)

[Sideskift]

Nedenfor er der en mariehøne, som gør, hvad dens brikker fortæller den, at den skal gøre. Mariehønen har de her brikker.



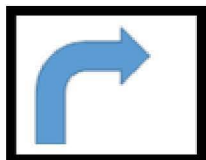
[Frem]



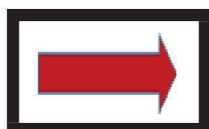
[Frem]



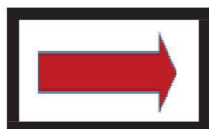
[Frem]



[Til højre]



[Frem]



[Frem]

7. Hvor går mariehønen hen, hvis den følger alle brikkerne?

- (1) A
- (2) B
- (3) C



(99)

| | | | |
|--|---|---|---|
| | | | |
| | | A | |
| | B | | C |
| | | | |

[Sideskift]

Mange butikker har en dør, der åbner af sig selv, når man kommer tæt på den. Det er en lille computer, der styrer at døren åbner og lukker.



8. Hvad får computeren til at åbne døren?

- (1) En satellit
- (2) Et digitalt kamera, der sidder på butikken
- (3) En censor på døren
- (4) Google



(99)

9. Hvorfor er det en god ide at have en dør, der åbner af sig selv? Du må sætte op til to krydser.

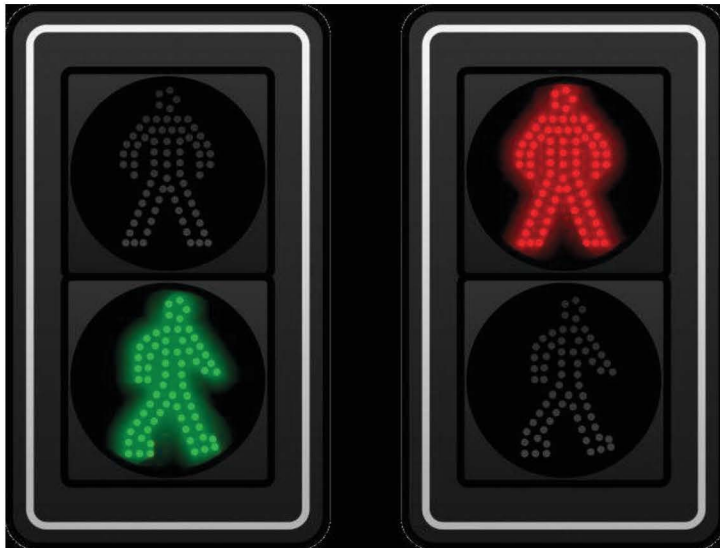
- (1) For at holde tyve ude
- (2) For at holde på varmen i butikken
- (3) For at det er let at komme ind i butikken
- (4) For at man ikke kan gå ud af butikken uden at betale



(99)

[Sideskift]

Ved en fodgængerovergang viser trafiklyset, om du må gå over, eller om du skal blive stående.



I den by du bor i, er der et trafiklys, som **først lyser grønt i 10 sekunder** og bagefter **lyser rødt i 30 sekunder**.

Det er en computer, som styrer lyset.

10. Her er nogle sætninger. Du skal forestille dig, at du skal styre trafiklyset i stedet for computeren. Det første du gør, er at tænde det grønne lys. I hvilken rækkefølge skal de andre sætninger stå?

- a. Lys tændt i 10 sekunder
- b. Sluk rødt lys
- c. Sluk grønt lys
- d. Tænd rødt lys
- e. Lys tændt i 30 sekunder

| Sætninger | Muligheder |
|-------------------|------------|
| 1. Tænd grønt lys | |
| 2.... | |
| 3.... | |
| 4.... | |
| 5.... | |
| 6.... | |



(99)

[Sideskift]

På mange skoler skal man logge ind på netværket for at bruge det.

11. Hvorfor skal man logge ind på netværket?

- (1) Så skolen ved, hvor mange elever der bruger netværket.
- (2) Så folk uden for skolen ikke kan bruge netværket til ulovlige ting.








(99)

[Sideskift]

Når man arbejder med teknologi, taler man nogle gange om hardware og software.

Nu skal du sætte kryds ud fra billederne, alt afhængig af om du mener, det er hardware eller software.

12. Er det hardware eller software?

| | Hardware | Software | |
|---|------------------------------|------------------------------|--|
|  | <input type="checkbox"/> (1) | <input type="checkbox"/> (2) |  (99) |
|  | | | |
|  | <input type="checkbox"/> (1) | <input type="checkbox"/> (2) |  (99) |

12. Er det hardware eller software?



(1)

(2)



(1)

(2)



13. Hvorfor må man ikke fortælle sit kodeord (fx til en app) til en klassekammerat?

(1) Fordi din klassekammerat så kan logge ind på app'en og lave ændringer. (S)

(2) Fordi din klassekammerat så kan genbruge kodeordet til sin egen app. (F)



[Sideskift]

TAK FOR HJÆLPEN – DU ER FÆRDIG NU!

