# Beskrivelse af CT-aktiviteten

Her følger en overordnet beskrivelse af CT-aktiviteten.

|  |  |
| --- | --- |
| Navn | Lars Balle Johansen |
| Gymnasium | Viborg Gymnasium og HF |
| Det hold CT-aktiviteten er afprøvet på (inklusive antal elever og eventuel studieretning) | Modellerne er gennemarbejdet med en 2.g klasse med naturvidenskabelig studieretning.  Niveauet passer fint til 2.g elever |
| Det faglige emne | Sandsynlighedsregning |
| En kort beskrivelse af den kontekst forløbet indgår i. Står forløbet helt selv, eller indgår den i et større forløb? Hvad er der i givet fald gået forud, og hvad skal der ske fremadrettet? | Tidlig del af sandsynlighedsregning, hvor den første fornemmelse for sandsynlighed indføres.  Denne del ligger efter deskriptiv statistik og lidt kombinatorik.  Efter her vil der blive snakket om grundlæggende sandsynlighedsregning med sideløbende opgaver i modellen fra NetLogo. |
| CT-aktivitetens længde (antal lektioner og lektionernes længde) | To moduler á 90 minutter  Ikke nødvendigvis sammenhængene |

## Materialer

|  |  |
| --- | --- |
| Hvilke materialer der er anvendt (NetLogo-filer, arbejdsark, noter, læselektier i lærebøger, eksterne links, lærervideoguides, osv.). | Der anvendes to NetLogo-filer samt arbejdsark til hver |

## Aktivitetens sværhedsgrad

I kurset introducerede vi en model for sværhedsgraden af en CT-aktiviteten, hvor selve det modellerede stofs sværhedsgrad er på den lodrette akse, og i hvor høj grad eleverne skal arbejde med kode er på den vandrette akse. Elevernes arbejde i denne aktivitet er indtegnet.

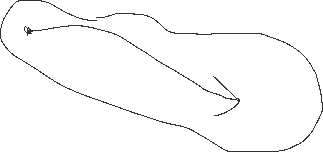
**Hvad** eleverne arbejder med

(repræsentationen af fænomenet)

Simpel

**Hvordan** eleverne

arbejder



”Interface”

”Code”

Kompleks

|  |  |
| --- | --- |
| En kort beskrivelse af elevernes vej fra start til slut (skulle eleverne eksempelvis først ind og programmere en smule før modellen blev mere kompleks?) | I første model arbejdes der introducerende til NetLogo. Således skal eleverne kun overfladisk arbejde med koden.  I anden model arbejdes der mere intenst med kode-delen. De vigtigste dele er stilladseret både i koden og i arbejdsarket |

|  |  |
| --- | --- |
| Forslag til forbedringer/  varianter/udvidelser af aktiviteten | Efterfølgende vil være oplagt at få eleverne til at lave en procudere, hvor der selv kan vælges antallet af terninger. Denne kan eleverne selv programmer med inspiration fra de to tidligere modeller |