



Elevark 5 side 1/2

# Sorter indsamlet plast

## Sikkerhed:

Sørg for at have handsker på ved kontakt med den indsamlede plast.

## Mål med øvelsen:

Formålet med øvelsen er, at I får kendskab til, hvordan materiale bevæger sig langs kysten, og hvordan høfder kan ændre kystlinjens forløb.

## Materiale pr. gruppe/elev

- indsamlet plast
- 3 sorteringsbakker/fotobakker
- A4 papir og gerne tusch ellers blyanter
- engangshandsker

*Affald findes overalt, og særligt plastaffald er almindeligt.*



## Aktivitsvejledning

### Sådan gør I:

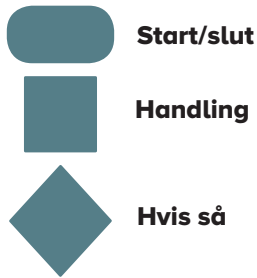
1. Beslut hvordan I sorterer
  - a. I skal sortere jeres plast i tre grupper
  - b. I må selv bestemme de kriterier, I sorterer efter. Kriterier betyder de regler, I sorterer efter. Det kan være hårdhed, udseende eller mærkning eller andet.
  - c. I skal kunne begrunde jeres valg efterfølgende
2. Lav en algoritme
  - a. Når I er blevet enige om kriterierne, skal I beskrive sorteringen via en algoritme - se hjælpearket. Beskriv algoritmen så tydeligt, at en anden gruppe kan sortere efter algoritmen.
3. Byt med en anden gruppe
  - a. Byt plast og algoritme med en anden gruppe.
4. Sorter jeres plast
  - a. Sorter deres plast efter deres algoritme.
5. Sammenlign og tal sammen
  - a. Sammenlign jeres resultat og fortæl om jeres begrundelser for valg af kriterier for sortering. Hvordan har I sorteret nabogruppernes plast sammenlignet med deres egen sortering, og hvorfor er der forskel? Gør det samme med den anden gruppes sortering af jeres plast. Hvorfor er der forskel, og kan I forbedre jeres algoritme, så den er lettere at benytte for den anden gruppe?
  - b. Hvordan kan I forbedre jeres algoritme, så den er lettere at benytte for den anden gruppe?
  - c. I skal senere bruge jeres plast til undersøgelser, så pas på jeres plast.
  - d. I skal også senere arbejde videre med algoritmen, så gem også algoritmen.

## Elevark 5 side 2/2

**Sorter indsamlet plast****Hjælpeark**

En algoritme er en entydig beskrivelse af hvilke del-handlinger der skal udføres for at udføre en handling - fx undersøge hvorfor vandet i elkedel ikke koger. Programmer til computere består af algoritmer. Derfor er algoritmer så simple og entydige, at en maskine kan gøre, som der står. De mest almindelige tegn man benytter i en algoritme er:

Nedenfor er vist en tegning af, hvordan en algoritme kunne se ud, hvis man skal finde ud af, hvorfor vandet i en elkedel ikke koger. Der findes ikke nødvendigvis en rigtig løsning på, hvordan en algoritme skal se ud - fx er det jo ligegyldigt, om man kontrollerer, om der er strøm til elkedlen, før eller efter man undersøger, om elkedlen er tændt.

**Algoritme:**