LERN ARRANGEMENT





DAS KANNST DU SCHON ...

Du hast schon erste Programmiererfahrungen gemacht.

ROBO WUNDERKIND

Mit Robo Wunderkind kannst du Dinge nachbauen und diese anschliessend programmieren.

AUFTRAG

Scanne den grünen QR-Code unten mit der Kamera des einen iPads.

Klicke dich durch die Präsentation, die sich öffnet und führe die Aufträge durch.

Die Lösungen findest du jeweils auf der nächsten Folie.

Mit dem zweiten iPad programmierst du RoboWunderkind.





Quelle: https://robowunderkind.com/education

→ HINWEIS AUF DER RÜCKSEITE





LERN ARRANGEMENT



HINWEIS | TIPP

Wenn Robo Wunderkind nicht reagiert, überprüfe, ob der Roboter mit dem iPad verbunden ist.



Robo Wunderkind mit dem iPad verbinden Quelle: https://robowunderkind.com/education

MATERIAL

- Robo Wunderkind (Schachtel mit Roboterbauteilen)
- > 2 iPads

QUELLEN

 https://robowunderkind.co m/education

KOMPETENZEN

MI 2.2 Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.

ZIELE

- Ziel 1: durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen
- Ziel 2: verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist.
- Ziel 3: Schleifen, bedingte Anweisungen und Parameter in selbst geschriebenen Computerprogrammen anwenden.

INFO



howto.robowunderkind.com/d



