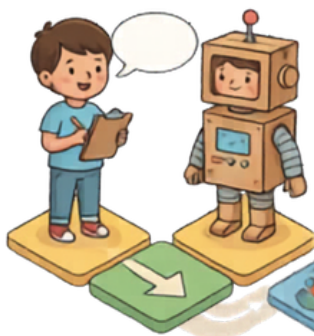


Wir programmieren uns selbst! Informatik spielerisch begreifen

Ziel: Das algorithmische Denken der Schüler fördern und die Bedeutung präziser, eindeutiger Anweisungen auch ohne Einsatz eines Computers vermitteln.

SPIELAUFBAU & GRUNDLAGEN

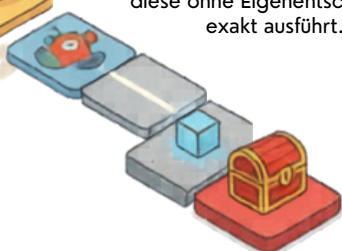


Ziel: Algorithmisches Denken & Teamarbeit



Rollenverteilung

Der Programmierer gibt die Befehle vor, während der Roboter diese ohne Eigenentscheidung exakt ausführt.

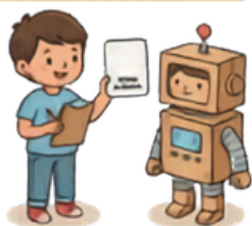


SPIELFELD & BEFEHLE

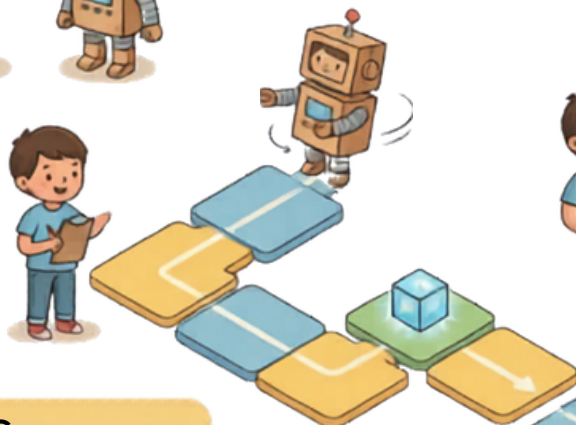


Ein Raster mit Start, Ziel, Hindernissen und Grundbefehlen.

ÜBUNG 1: SCHRITT-FÜR-SCHRITT

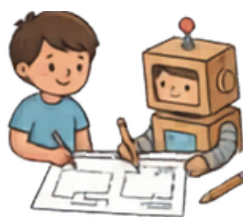


Jede Codekarte wird einzeln gezeigt und vom Roboter sofort auf dem Feld ausgeführt.

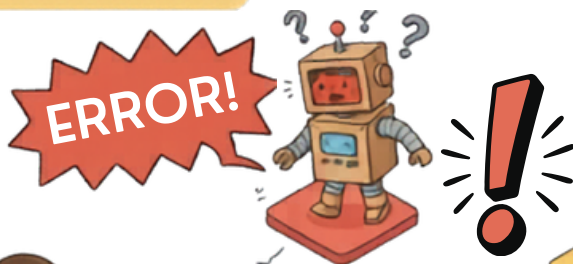


ÜBUNG 2: PLANUNG & SIMULATION

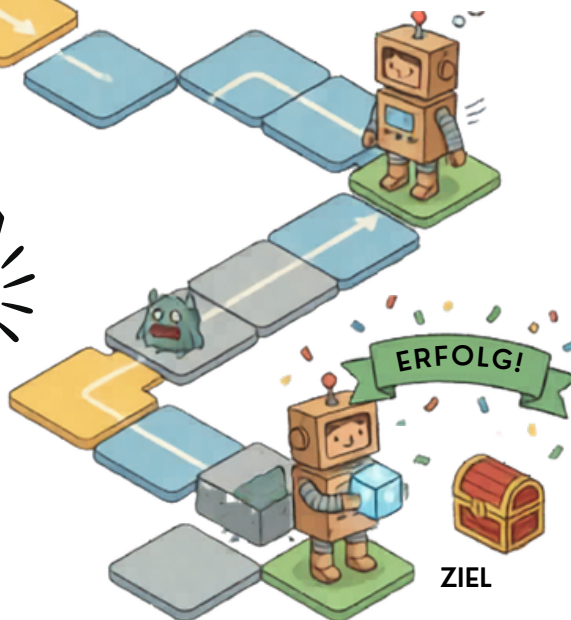
Erstellung einer Skizze und eines vollständigen Programms auf Arbeitsblättern vor der eigenen Ausführung.



DEBUGGING: FEHLER SIND CHANCEN



Bei einem „Error!“ wird der Code analysiert, korrigiert und das Programm erneut getestet.



ZIEL