Klasse 5-6 B1 - Los geht's!

logo-digital-point-neu.jpg

B1 - Los geht's!

Der Start

In dieser Unterrichtseinheit lernen die Schülerinnen und Schüler die grundlegende Funktion der Programmieroberfläche und des Roboters kennnen. Sie erstellen ein erstes, einfaches Programm, compilieren es und übertragen das Ergebnis auf den Roboter.
"Eine ‚Anweisung' ist eine Aufforderung an den Mikrocontroller, etwas auszuführen."
Die SuS lernen den «Mache einmal am Anfang» und den «setze Augenfarben»-Block kennen und kombinieren die beiden Blöcke zu einem ersten Programm. Dieses Programm übertragen sie auf den Roboter und testen die Funktionsweise aus. Anschliessend verändern sie die Augenfarbe und probieren das Programm wieder praktisch aus. Zum Schluss lernen sie noch den «schalte Bauchleds»-Block kennen und probieren diesen wieder am Roboter aus.
Thema: Erste Schritte
Bereich: Basics/Grundlagen
Lernziele: Überblick über die Programmierumgebung, Compilieren und Übertragen, erste Programmierschritte, Augen-Leds ansteuern, Farben ändern, Anweisungen, Bauch-Leds ansteuern, Parameter ändern
Anspruch: Einfach
Aufgaben: A1-A5
Zeitbedarf : ca. 20 Minuten

bob basics 1.jpg
bobs basics 2.jpg bobs basics 3.jpg bobs basics 5.jpg bobs basics 6.jpg bobs basics 7.jpg

Download als PDF