Klassen 9-10 Textbasiertes Programmieren.

Logo Digital.Point NEU.jpg

1Rdimage.png

Für Schülerinnen, die statt mit Blocks textbasiert programmieren wollen und können, steht für den B-O-B-3 das ProgBob-Interface bereit. In diesem können Schülerinnen ihre Kenntnisse in einer an C bzw. C++ orientierten Programmiersprache erweitern und dabei die Funktionen des B-O-B-3 kennenlernen. Dabei kann es hilfreich sein, den Roboter zuvor mit Blocks kennengelernt zu haben, ist aber nicht notwendig. Vom Hersteller steht eine auf sechs mal 45 Minuten ausgelegte Unterrichtseinheit mit einer Einführung ins Programmieren zur Verfügung, die Sie auch in der Digital.Library finden können. In dieser auf das Wesentliche verkürzten Version dieses Kurses lernen die SuS zunächst den Bot und seine Bestandteile kennen, erstellen sich dann einen ProgBob-Account und arbeiten anschließend selbstständig mit Laptop und B-O-B-3 in der interaktiven Lerneinheit.

Benötigtes Material:

- -Genügend B-O-B-3 Roboter
- -Laptops mit der BobDude Programm zum bespielen der B-O-B-3

DER B-O-B-3 ROBOTER

Arbeitsblatt_GS_BOB3_3_Bob.png

PROGRAMMIEREN MIT PROGBOB

Um programmieren zu können, braucht man immer eine Programmiersprache und eine Umgebung. Für den B-O-B-3 ist die Sprache eine eigene Version der Programmiesprache C bzw C++, die Umgebung wird ProgBob genannt. Ihr findet sie unter folgendem Link: https://www.progbob.org/Als Erstes müsst ihr euch einen Account erstellen. Diesen benötigt ihr, damit ihr eure Fortschritte speichert und beim nächsten Mal genau dort weitermachen könnt, wo ihr aufgehört habt. Um die Zugangsdaten nicht zu vergessen, schreibt sie hier auf:

User: _____

Code: _____

Nun startet ihr direkt in das Intro und macht euch damit vertraut. Wenn ihr an einem Punkt seid, an dem ein Programm erstellt (compiliert) werden soll, drückt den **Compile**-Knopf. Anschließend erhaltet ihr eine B-O-B-3-Datei. Ladet diese über **Bob-Dude** auf euren B-O-B-3 und probiert das Programm aus.

Das war’s schon! Viel Spaß mit der interaktiven Lerneinheit. punkte-oben.png