

Dash - Path App



Mustererkennung



Verallgemeinerung



Zerlegung



Abstraktion



Algorithmisches
Denken



Iteration



Debugging



Evaluation



Material / Zyklus:

- Dash
- Zyklus 1
- Zyklus 2



Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

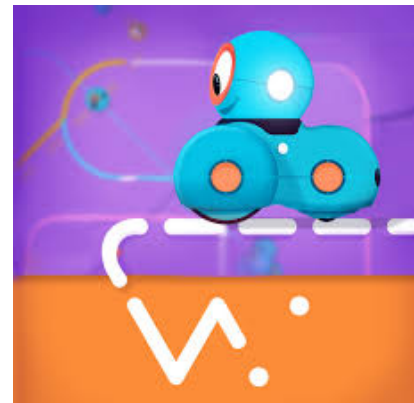
Sciences: La technologie

- 3. Erstellung von Inhalten
- 3.4 Modellieren, strukturieren, kodieren



Beschreibung:

Die Kinder (Gruppenarbeit) machen sich mit der Path App vertraut. In dieser müssen sie in verschiedenen Level/Schwierigkeitsstufen Aufgaben erledigen und gewinnen immer mehr Fähigkeiten für ihren Roboter hinzu. In der nächsten Phase müssen die Kinder in der ersten „leeren Path App“ einen Weg mit dem Roboter abfahren, zum Beispiel um einen Stuhl, oder andere/mehrere Hindernisse. Um das zu erreichen müssen sie den Weg des Roboters berechnen, um ihn nachher richtig zu programmieren. Hierbei ist eine Einheit 30cm, also die Länge des Lineals. Bei jedem Versuch muss Dash wieder am definierten Startpunkt wegfahren.



Tipps & Tricks:

Der Hindernislauf für Dash kann einfach angepasst werden von sehr einfach zu schwierigen Wegen.

