

Theater spielen



Mustererkennung



Verallgemeinerung



Zerlegung



Abstraktion



Algorithmisches
Denken



Iteration



Debugging



Evaluation



Material / Zyklus:

- Dash
- Zyklus 3
- Zyklus 4



Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

Sciences: La technologie

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



Beschreibung:

Hierzu benötigt man an sich mindestens zwei Roboter, die eine Szene nachspielen, zum Beispiel einen Besuch beim Bäcker. Die SchülerInnen müssen sich Dialoge, wie auch Bewegungen überlegen und zusammen absprechen. Danach werden die Roboter dementsprechend programmiert.



Tips & Tricks:

