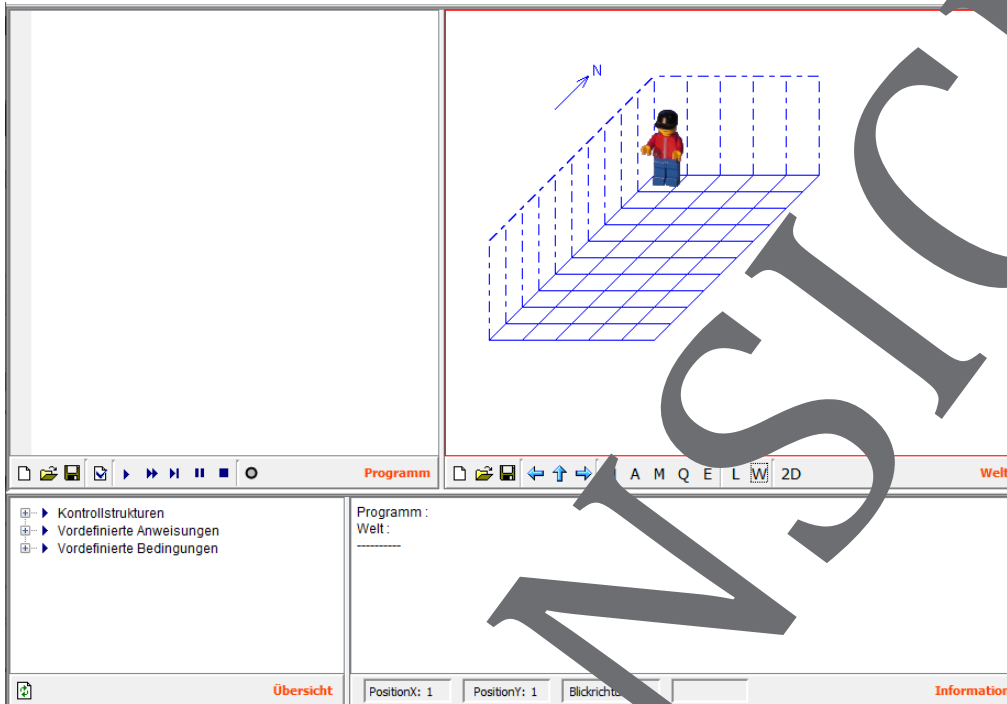


Inhaltsfeld Algorithmen

Selbstlerneinheit: Lerne die visuelle Programmierumgebung *Robot Karol* kennen

Ein Beitrag von Jana Matjak & Jan Matjak



Quelle: Screenshot aus Robot Karol 3

In dieser interaktiven PowerPoint-Selbstlerneinheit unterstützen sich Ihre Schülerinnen und Schüler selbstständig ausgehend von Handlungsvorschriften im Alltag und der Beschreibung alltäglicher Handlungen an einen Außerirdischen die algorithmischen Grundkonzepte Anweisung, Sequenz, Bedingung, Wiederholung (Schleife) und Fallunterscheidung (Verzweigung). Diese erkennen sie in lebensnahen Beispielen und wenden diese an.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 5–7

Dauer: 2–3 Unterrichtsstunden

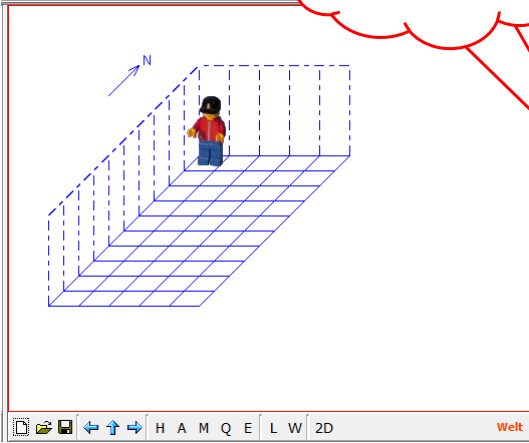
Lernziele: Die Lernenden ... 1. beschreiben den Aufbau und die Bereiche (Ansicht, Editor, Übersicht, Informationen) der Programmierumgebung *Robot Karol*, 2. bewegen sich zum ersten Mal selbstständig in *Robot Karol*.

Kompetenzbereiche: Implementieren, Probleme lösen und Handeln, Analysieren und Reflektieren

Thematische Bereiche: visuelle Programmierumgebung, Algorithmen, *Robot Karol*

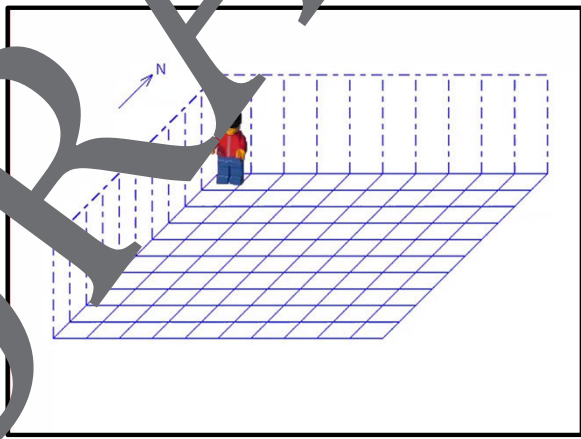


Ansicht



Zeig doch mal, was du kannst!

In der "Ansicht" lebe ich. Das ist die Welt, in der ich laufen, springen und bauen kann. Die Größe der Welt kann man jedoch ändern.



 VIDEO STARTEN



Klicke auf den Button um das Video zu starten!



Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 5.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung



Attraktive Vergünstigungen
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt



Käuferschutz
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de