



Lern- und Übungszirkel

Robotik

Drei Bereiche:

- (1) Mit Stift und Papier
- (2) Struktogramme
- (3) Programmieren in RIS



Lern- und Übungszirkel

Robotik

Drei Bereiche:

(1) Mit Stift und Papier

(2) Struktogramme

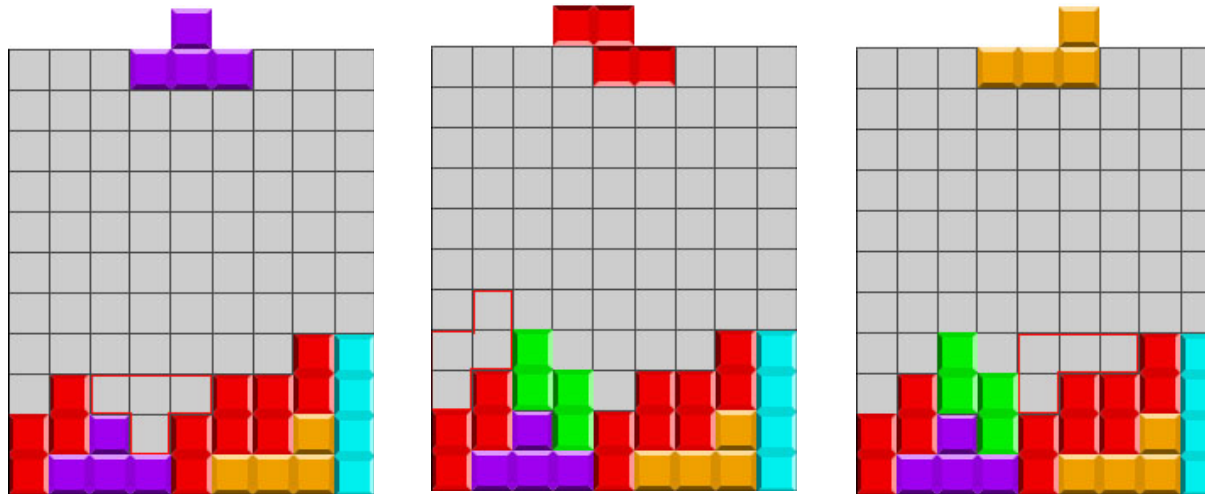
(3) Programmieren in RIS



(1) Mit Stift und Papier

Station 1a: Tetris

Bringe den Stein an die markierte Position.





(1) Mit Stift und Papier

Station 1b: Hoppla, was passiert denn hier?



Korrigiere Fehler im Programm!



Lern- und Übungszirkel Robotik

Drei Bereiche:

(1) Mit Stift und Papier

(2) Struktogramme

(3) Programmieren in RIS



(2) Struktogramme

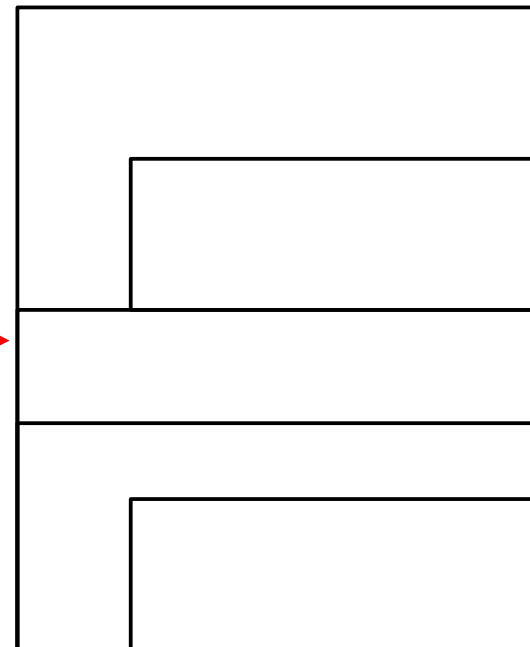
Station 2a: Stadtplan – Zum Kaffeetrinken durch die Stadt





(2) Struktogramme

Station 2b: RIS 2 Struktogramm





(2) Struktogramme

Station 2c: Plätzchen backen

Missgeschick: Frau Engel hat sich die Finger verbrannt

Erkläre ihrem Mann, wie man die Plätzchen macht.

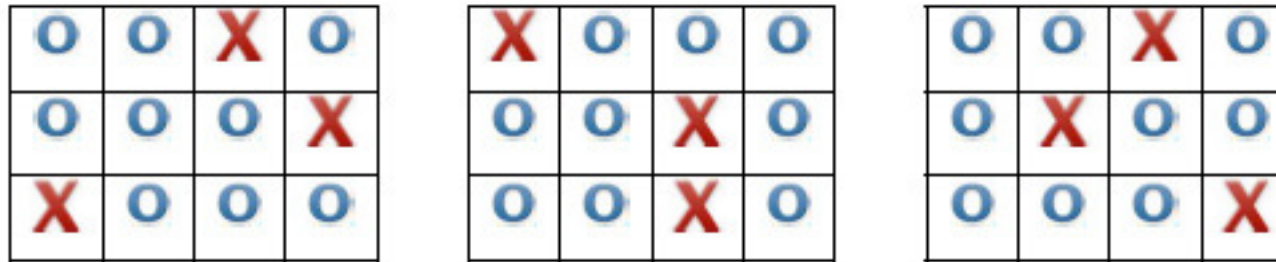




(2) Struktogramme

Station 2d: Kästchen

Die Party war gut, doch anschließend muss aufgeräumt werden...



Bei jedem X ist noch Platz für eine Flasche.

Beschreibe, was der Roboter zu tun hat.



Lern- und Übungszirkel Robotik

Drei Bereiche:

(1) Mit Stift und Papier

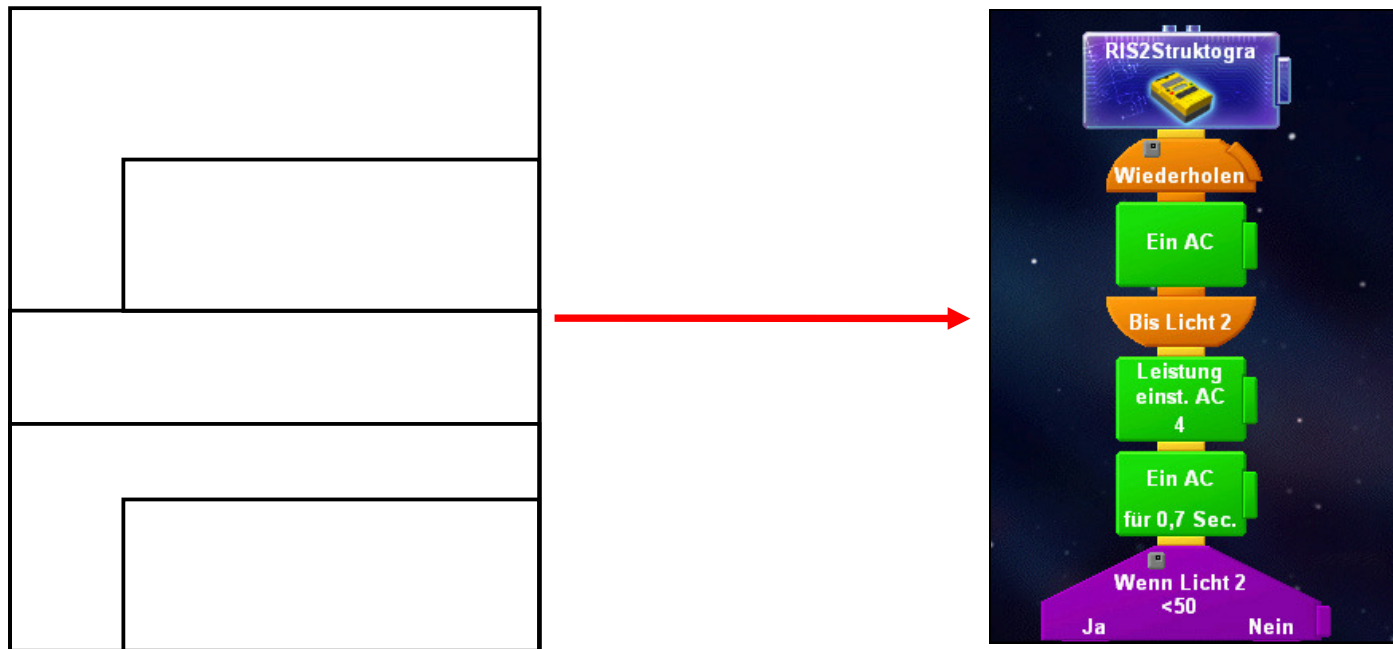
(2) Struktogramme

(3) Programmieren in RIS



(3) Programmieren in RIS

Station 3a: Was passiert...?



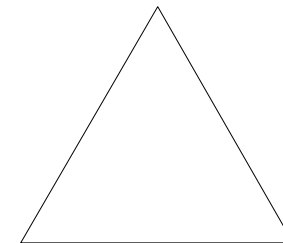
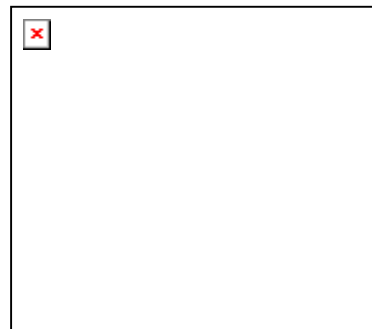
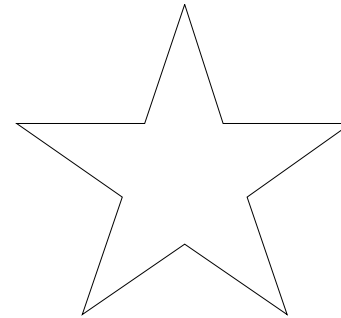
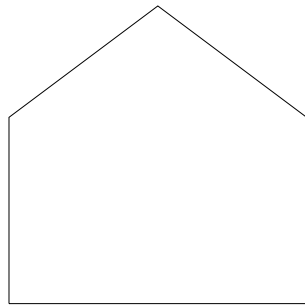
Übersetze ein Strukturgramm in RIS und beschreibe, was der Roboter macht.



(3) Programmieren in RIS

Station 3b: Der Roverbot lernt zeichnen...

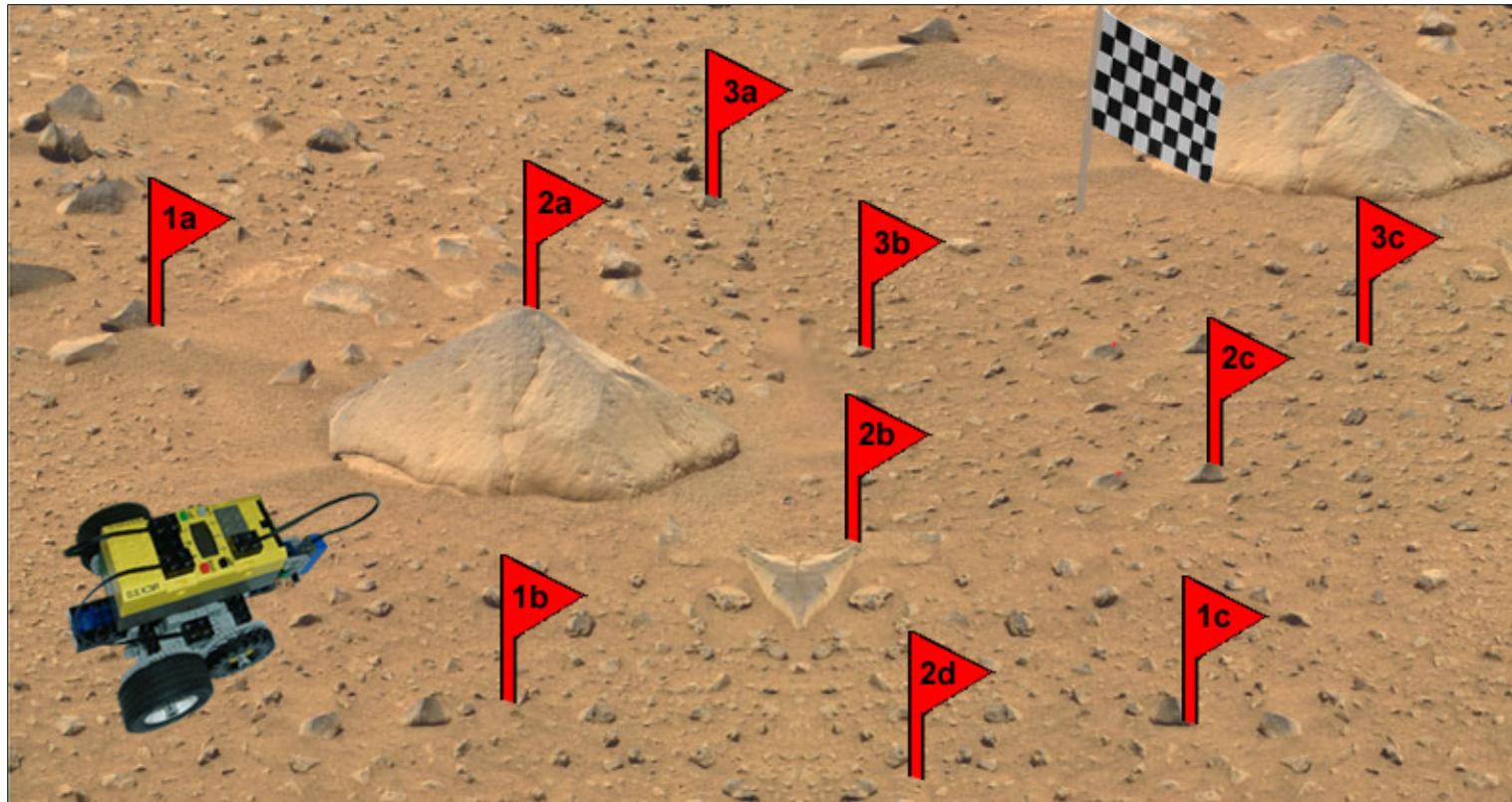
Wähle eine der angegebenen Figuren und lasse sie den Roboter zeichnen.





Ablauf

Laufzettel





Ablauf

Spielregeln

- (a) Bearbeitungszeit 2 Stunden
- (b) Mindestens 2 Aufgaben pro Bereich (1-3)
- (c) Station 3c (Zeichnen) → zählt als 2 Stationen
- (d) Nach jeder Aufgabe Überprüfung bei Kontrollstation
- (e) Arbeit wird bewertet



Los geht's...

Bei Fragen → fragen!