

Innerhalb der roten Grenzen

Lektion 4 (Lehrer)
Ozoblockly

Zusammenfassung der Lektion

In dieser Lektion lernt der Schüler Ozobot so zu programmieren, dass er innerhalb der Grenzen auf der Karte 4 bleibt. Das „wenn das, dann das“ Prinzip wird verwendet und auch das endlose Wiederholen eines Auftrags wird benannt.

Was brauchen Sie?

- Ozobot
- Tablet, Laptop oder Computer
- Arbeitskarte 4 Ozoblockly

Zeit:

25-35 Minuten.

Lernziele

6 Automatisierung.

6.3 Erkennen, dass ein Computer eine Aufgabe endlos wiederholen kann .

Mit der Verwendung einer Schleife und indem diese auf „immer“ eingestellt wird, erkennt der Schüler, dass Ozobot den Code, den er erstellt, für immer ausführen kann.

7 Algorithmen und Methoden.

7.1 Ausführen einer Aufgabe durch schrittweises Ausführen einer Reihe von Handlungen.

7.2 Verstehen, dass Computerprogramme etwas ausführen, indem sie präzisen und eindeutigen Anweisungen folgen.

7.3 Erteilen einer Reihe von Anweisungen an einen anderen (mündlich oder über Symbole) für das Ausführen einer bestimmten Aufgabe

7.9 Sammeln von praktischer Erfahrung mit einer Programmierungsumgebung (Software).

Je nach Fortschritt des Schülers in der Lektion, wird er immer mehr selbstständig tun können. Der Schüler wird nun noch oft an der Hand genommen. Das soll weniger werden. Er lernt, Aufgaben in Schritte zu unterteilen, er lernt zu verstehen, dass Ozobot nur das tut, was du willst, wenn du es ihm ganz präzise erklärst und er lernt die Programmierungsumgebung immer besser kennen.

Antworten

Beim guten Folgen der Lektion soll der Schüler den folgenden Code erstellt haben:

