

Vielecke

EduMedia

EF



Zyklus:

Zyklus 4



Beschreibung:

Die SchülerInnen erhalten pro Gruppe einen Ozobot und ein Tablet.

Die erste Aufgabe besteht darin, den Ozobot mit der Webapp Ozoblockly so zu programmieren, dass der Roboter ein Quadrat abläuft.

Nachdem die SchülerInnen diese Aufgabe erfolgreich gelöst haben, können sie sich dem Programmieren von anderen geometrischen Formen widmen. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad können die SchülerInnen ein Dreieck, ein Fünfeck oder einen Kreis mit ihrem Roboter ablaufen.

Beim Dreieck und Fünfeck müssen die SchülerInnen sich mit den Winkelsummen (Innen- oder Außenwinkel) dieser geometrischen Figuren befassen.

Es gibt mehrere zielführende Lösungswege. Bei einem falschen Lösungsweg fährt der Roboter nicht die gewünschte Form ab und die SchülerInnen erkennen sofort, dass die Programmierschritte angepasst werden müssen.



Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

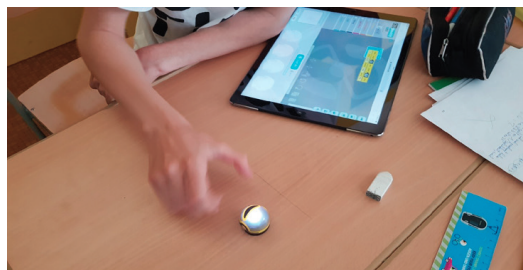
Mathématiques- Espace et formes- Analyser et représenter des figures géométriques dans le plan et l'espace

3. Erstellung von Inhalten
3.4 Modellieren, strukturieren und kodieren



Tipps & Tricks:

Webseite zum Programmieren des Ozobots:
<https://ozoblockly.com/>



www.edumedia.lu | Info: edumedia@men.lu



SCRIPT

Service de Coordination de la Recherche
et de l'Innovation pédagogiques et technologiques