



Dieses Material wird gerade bearbeitet!


Erste Schritte mit dem Bluebot

	<p>Erste Schritte mit dem Bluebot (Kurzbeschreibung)</p>
<p>Idee</p>	<p>Die Kinder lernen Grundzüge der Programmierung kennen. Die Programme sind einfache Bewegungsabfolgen eines fertigen Roboters. Die Programme werden durch einfaches Drücken farbiger Tasten auf dem Roboter eingegeben. Alternativ ist das auch mit dem „Tactile-Reader“ möglich, in dem Befehlskärtchen angeordnet werden. Ein Rechner oder Tablet sind nicht erforderlich, können aber zum Einsatz kommen. Diese Einheit dient der Vorbereitung für den letzten Schritt der Unterrichtsreihe. In der letzten Einheit wird von den Kindern eine Codierung selbst programmiert.</p>
<p>Organisatorisches</p>	<p>Schulform: Grundschule Klassenstufe: 3-4 Zeitumfang: ca. 40 Minuten</p>
<p>Curriculares Umfeld</p>	<p>Bildungsstandards im Primarbereich (GI)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Schüler:innen verwenden algorithmische Grundbausteine (S.13) - Die Schüler:innen beschreiben Algorithmen alltagssprachlich (S.13) - Die Schüler:innen programmieren ein Informatiksystem (S.13) <p>Orientierungsrahmen Medienbildung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Schüler:innen wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an. (5.1) - Die Schüler:innen erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge. (5.2) - Die Schüler:innen setzen Lösungsstrategien effektiv um (5.3)
<p>Voraussetzungen</p>	<p>Lehrer:innen wenden die Begriffe <i>Codierung</i>, <i>Programm</i> und <i>Algorithmus</i> sicher an. Schüler*innen arbeiten kollaborativ an Lösungen zu einem Problem.</p>
<p>Ablauf</p>	<p>Programme (Schrittfolgen) werden geplant. Auf einer Inselkarte fahren Roboter zu unterschiedlichen Zielen. Wenn der Roboter sein Ziel erreicht, ist das Programm korrekt erstellt.</p>
<p>fachlicher Hintergrund</p>	<p><i>Codierungen</i> werden von Programmen in Computern umgesetzt. Dabei folgt das Programm einem <i>Algorithmus</i>. Dieser sorgt u.a. dafür, dass bestimmte Eingaben immer das gleiche Ergebnis liefern. Ein und derselbe Buchstabe wird z.B. immer in das gleiche Morsezeichen umgewandelt. Ein <i>Algorithmus</i> besitzt noch andere Merkmale, z.B. das ein Ergebnis in einer endlichen Zahl von Schritten erreicht wird.</p>

	Erste Schritte mit dem Bluebot (Kurzbeschreibung)
Materialien	PDF-Export dieser Seite Zum Ausdrucken: <ul style="list-style-type: none">- Technische Kurzbeschreibung des BlueBots (Originallink von: hepfr.ch)- Befehlskarten (Originallink von: lehrerweb.wien)- Kopiervorlagen für Tastenbefehle (Originallink von: hepfr.ch)- Arbeitsblatt Kompassrose (Originallink von: https://hemi.bplaced.net)- Kompassrose (mehrteilig)

Ausführliche Beschreibung

	Erste Schritte mit dem Bluebot (Ausführliche Beschreibung)
Einordnung	Die Schüler:innen machen sich zunächst spielerisch mit den Grundfunktionen der BlueBots vertraut. Sie lernen die verschiedenen Tasten zur Steuerung kennen. Dabei gibt es zunächst nicht viele Vorgaben. In einem zweiten Schritt planen die Schüler:innen ihre Eingaben. Sie erhalten einen konkreten Arbeitsauftrag mit einer Zielvorgabe (Wohin und in welchen Schritten soll sich der Roboter bewegen?). Sie setzen dann Ihre Planung um und können den Erfolg ihrer Programmierung direkt am Material überprüfen. Inhaltlich ist diese Einheit an das Sachunterrichtsthema „Himmelsrichtung“ angegliedert.
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none">- ausgedrucktes Arbeitsmaterial für Paare oder Teams- einen Raum mit viel freier Bodenfläche- Blue- oder BeeBots in ausreichender Zahl

	<h2 style="text-align: center;">Erste Schritte mit dem Bluebot (Ausführliche Beschreibung)</h2>
Ablauf	<p>Die Kinder lernen zunächst den Roboter spielerisch kennen. Die erste Aufgabe besteht nur darin, den Roboter zum Fahren zu bringen und mit den unterschiedlichen Tasten herumzuprobieren. Dazu muss der Schalter „POWER“ am Bauch des Roboters auf „ON“ stehen.</p> <p>Die Schüler:innen bearbeiten nun das Arbeitsblatt zur Kompassrose. Auch wenn dort vom BEE-Bot die Rede ist, lassen sich alle Aufgaben problemlos mit dem Blue-Bot bearbeiten. Die Fahrexperimente finden auf dem Boden auf der ausgelegten Kompassrose statt. Die Schüler:innen sollten zum Entwurf ihrer Programme die bereitgelegten (s.o.) Befehlskärtchen verwenden und anschließend das Programm auf dem Blue-Bot eintippen.</p>
Varianten	<p>Alternativ kann dafür auch der „Tactile Reader“ mit den mitgelieferten Chips verwendet werden. Mit den Leuchtdioden am Rande des Tactile Readers lässt sich der Programmablauf direkt verfolgen. Dadurch sind Fehler im Programm sofort aufzufassen.</p>
Optionen/Erweiterungen	<p>Mit den Blue-Bot-Apps auf dem Handy oder schuleigenen iPads werden weitere Funktionen möglich. Über die App „Blue-BotRemote“ können die Schüler:innen den Blue-Bot direkt steuern. Hier sind auch 45°-Drehungen möglich. Mit der App „Blue-Bot“ können die Schüler:innen Programme schreiben.</p>
Erfahrungen	<p>Der</p>
Reflexion	<p>Am Schluss sollen die Gruppen ihre „Codierungen“ einander vorstellen. Leitfragen könnten sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche „Codierungen“ waren besonders erfolgreich? - Was ist für eine schnelle Codierung wichtig? - Wer in der Gruppe hat es während des Spiels am schwersten? - Wer in der Gruppe hat es während des Spiels am leichtesten? - Was kann beim Weitergeben alles schiefgehen? - Welche Informationen kann ich über den Rücken weitergeben und welche nicht? - Funktioniert das z.B. auch mit Wörtern? (Wo wären da Probleme?)

From:

<https://wiki.mzclp.de/> - Fortbildungswiki des Medienzentrums Cloppenburg

Permanent link:

<https://wiki.mzclp.de/doku.php?id=material:infgsnds-bluebot-base&rev=1591877282>

Last update: 2020/06/11 14:08

