



alter-8-9

Lektion 1

Emotionen und Robotik

Name:

.....

GRUPPE 5

Lektion 1

Emotionen und Robotik

Klassisch

Heute beginnen Sie mit dem Roboter. Bevor wir das tun, ist es gut, darüber nachzudenken, was ein Roboter kann und was nicht. Füllen Sie daher die folgenden Fragen aus.

1. Kann ein Roboter alles selbst machen? Warum oder nicht?

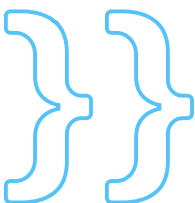
.....
.....
.....

2. Wofür würden Sie sich einen Roboter wünschen?

.....
.....
.....

3. Wofür werden Roboter eingesetzt?

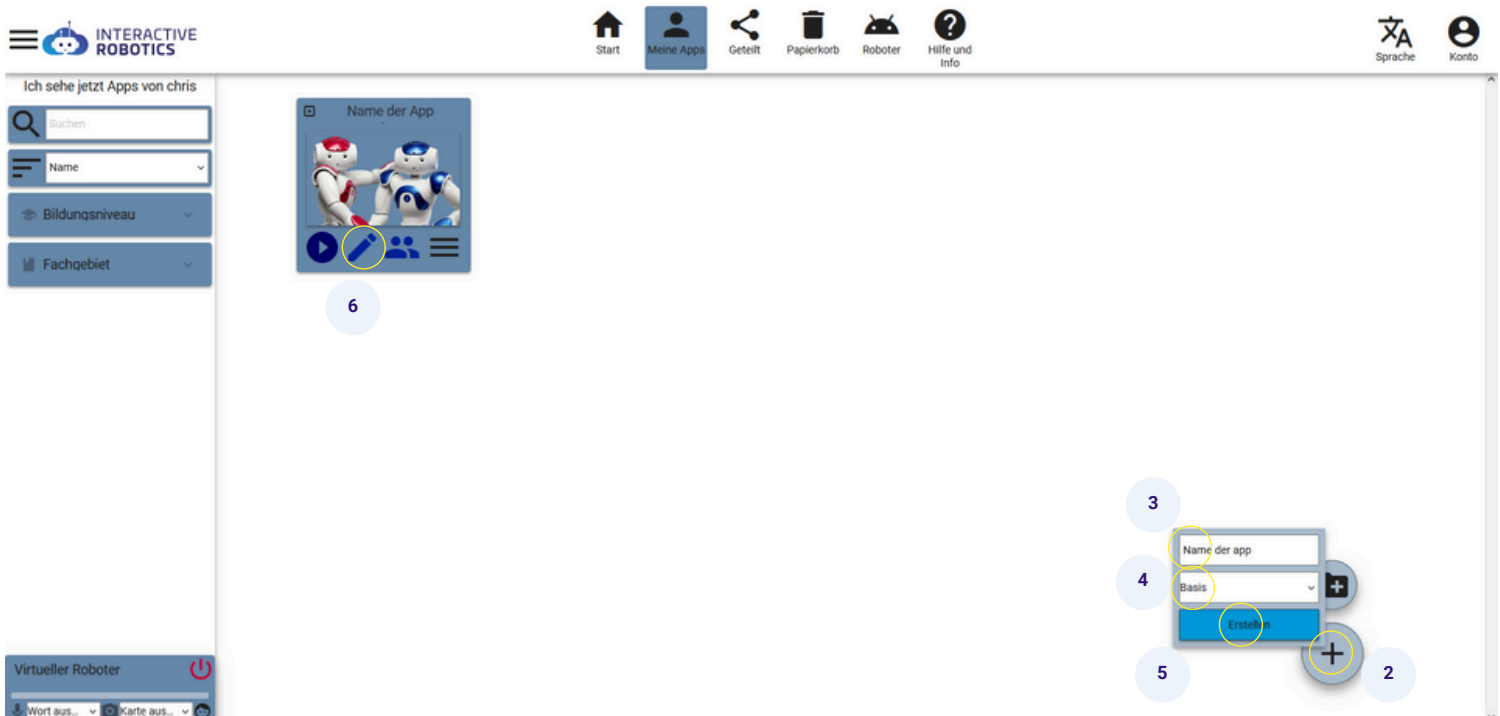
.....
.....
.....



Unabhängig

Schnappen Sie sich Ihren Laptop/Tablet und gehen Sie zu playbotix.io

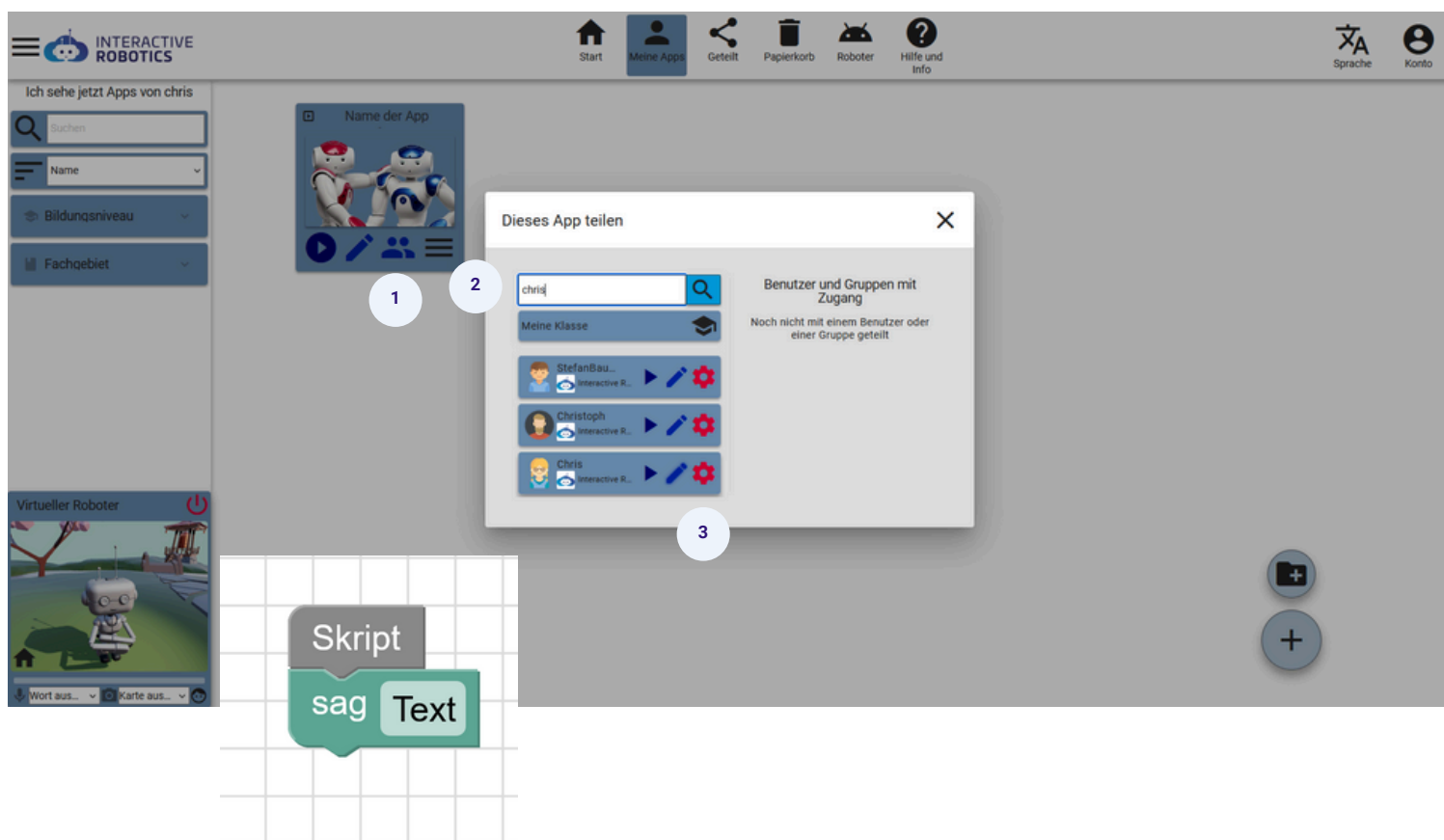
1. Melden Sie sich mit Ihren Zugangsdaten an
2. Erstellen Sie eine neue App, indem Sie unten rechts auf das große Pluszeichen klicken.
3. Benennen Sie die App Startapp
4. Wählen Sie „Erweitert“ statt „Grundlegend“
5. Klicken Sie auf Erstellen
6. Klicken Sie auf den Stift neben der neuen App



Wir werden heute mit dem Roboter arbeiten. Der Roboter ist neu und möchte sich vorstellen. Lassen Sie den Roboter Hallo sagen und winken. Hierzu können Sie die Blöcke „Sprache und Gesten“ nutzen. **ACHTUNG! Stellen Sie sicher, dass Sie die Blöcke an das Skript anhängen.**

Wenn diese Aufgabe abgeschlossen ist, können Sie sie mit dem Lehrer teilen. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:









1. Klicken Sie auf die beiden Figuren.
2. Geben Sie den Namen des Lehrers ein.
3. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol



Fertig? Vervollständigen Sie die folgende Aufgabe

Der Roboter stellte sich vor. Lassen Sie sich vom Roboter sagen, was er gerne macht und finden Sie heraus, welche Geste zu ihm passt. Hierzu nutzen Sie auch die Blöcke aus „Sprache und Gesten“.

Betrachtung

Ich kann selbst eine App erstellen		
Ich weiß, dass ich die Blöcke an „Skript“ anheften muss.		
Ich kann die richtigen Blöcke finden		
Ich kann meine App mit dem Lehrer teilen		



Ich verstehe es



Ich habe noch Fragen

