

PlayBotix

alter-9-10

Lektion 3

Tanzen und Robotik

Name:

.....

alter-9-10

Lektion 3

Tanzen und Robotik

Klassisch

In der vorherigen Lektion haben Sie mit dem Roboter getanzt, indem Sie seine Sensoren berührt haben. Heute tanzen Sie wieder mit dem Roboter, jedoch ohne den Roboter zu berühren. Bevor wir das tun, ist es gut, über Zeichnungen nachzudenken, die zu Bewegungen passen. Wir werden uns auch Karten ansehen, die der Roboter lesen kann. Füllen Sie daher die folgenden Fragen aus.

1. Schauen Sie sich das Zeichenblatt an. Hier sehen Sie verschiedene Boxen. Was sehen Sie in diesen Kisten? Benennen Sie alles, was Sie sehen.

.....

.....

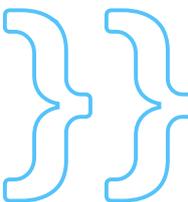
.....

2. Der Roboter sieht die schwarzen Blöcke neben den Karten. Das kann der Roboter lesen. Auf der Karte steht auch eine kleine Zahl. Warum steht diese Nummer neben dem Schild?

.....

.....

.....



3. Können Sie sich selbst die Zahlen und Zeichen auf der Karte vorstellen? Wird der Roboter auch darauf reagieren?

.....

.....

.....

4. Welchen der folgenden Blöcke können Sie zum Lesen dieser Karten verwenden? Kreise die richtige Antwort ein.

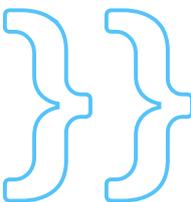


5. Schneiden Sie die Karten entlang der schwarzen Linie aus dem Zeichenblatt aus. Überlegen Sie sich kleine Zeichnungen, die zu den Bewegungen passen, die der Roboter beim Tanzen macht. Beginnen Sie mit drei Karten. Machen Sie eine Zeichnung pro Karte.

.....

.....

.....



Unabhängig

Schnappen Sie sich Ihren Laptop/Tablet und melden Sie sich an. Erstellen Sie eine neue erweiterte App namens Dancing 3

Wir werden zusammen mit dem Roboter tanzen. Der Roboter möchte wieder mit dir tanzen. Diesmal ist es Ihnen nicht gestattet, den Roboter zu berühren. Sie lassen den Roboter eine Reihe von Bewegungen ausführen. Der Roboter sollte aufhören, sich zu bewegen, wenn Sie mit dem Tanzen beginnen. Wenn der Roboter wieder an der Reihe ist, muss er weitertanzen. Dazu müssen Sie die Bausteine aus „Sensoren“ und „Logik“ verwenden. Wenn diese Aufgabe abgeschlossen ist, können Sie sie mit dem Lehrer teilen.

Fertig? Vervollständigen Sie die folgende Aufgabe

Sie haben jetzt drei der sechs Karten verwendet. Machen Sie auch Zeichnungen für die anderen drei Karten und programmieren Sie den Roboter so, dass er auch auf ihnen tanzt.

Betrachtung

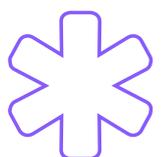
Ich kann selbst eine App erstellen		
Ich kann mit dem Roboter tanzen		
Ich kann die richtigen Blöcke finden und den Roboter auf meine Karten reagieren lassen		
Ich kann meine App mit dem Lehrer teilen		



Ich verstehe es



Ich habe noch Fragen



Zeichenblatt

