

MI.2.2.B

Veröffentlicht am 3. September 2017

2

b > können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z.B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln). Sie können verschiedene Lösungswege vergleichen.



... können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z.B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln). Sie können verschiedene Lösungswege vergleichen.

Mögliche Lernziele

- Eine Rollbahn für die Kugeln mit Cuboro im Kopf planen und dann bauen.
- Im Scratch eine Figur so programmieren, dass sie sich nach links und rechts bewegen kann.
- Den Ozbot so programmieren, dass er vorwärts, rückwärts gehen kann.

Umsetzungsvorschläge

Unter Lizenzangabe frei verwendbar: unterricht-digital.ch