

Pädagogische und didaktische Hinweise zu den Thinklets

Titel	Roboter b
Beschreibung	Spiel: Ein Roboter muss um ein Hindernissen herum gesteuert werden. Der Roboter kann gedreht und vorwärts bewegt werden. Es steht eine begrenzte Anzahl von Schritten zur Verfügung, der kürzeste Weg muss bestimmt werden.
Schuljahr	Klasse 5-7
Thema	Geometrie Arithmetik Geometrie Größen und Masse Funktionen Algebra Statistik / Wahrscheinlichkeit
Lernziele	<ul style="list-style-type: none">• Strecken und Winkel abschätzen• Vorstellungsvermögen entwickeln• kürzeste Wege finden
Didaktische Umsetzung	Das Abschätzen von Strecken und Winkeln kann geübt werden.
Verwandte Thinklets	<ul style="list-style-type: none">• Roboter a• Roboter c
Autor(in) der päd.-didakt. Hinweise	Anna Mengelt
Erfassungsdatum	17.03.07
letzte Aktualisierung	17.03.07