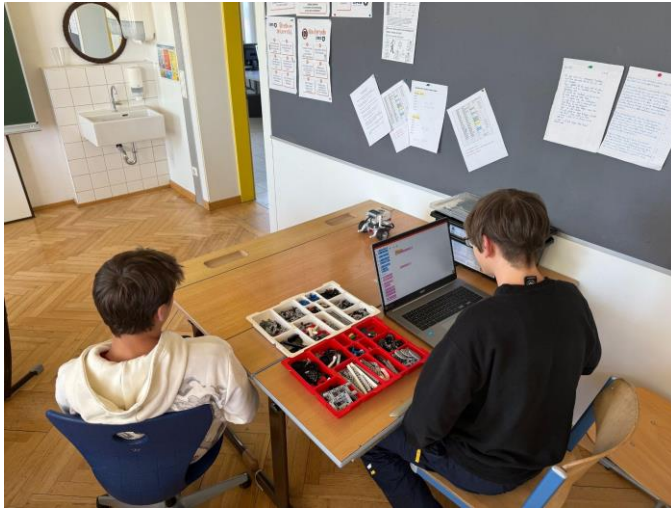


Verbindliche Übung - Informatik 72 Einheiten

Thema	Inhalt	Dauer
Teil 1: Programmieren	Mithilfe des Programms " Microsoft Small Basic " werden Grundlagen des Programmierens behandelt.	6 Einheiten
Teil 2: Programmieren	Als Produkt entstehen einfache Spiele (z.B.: Snake, Ball Ping-Pong) welche von Grund auf von den Schülerinnen und Schülern selbst programmiert werden.	18 Einheiten
Teil 1: Lego Mindstorm - Roboter	Mit Bausätzen von Lego Mindstorm wird ein Roboter nach einer Anleitung zusammengebaut.	2 Einheiten
Teil 2: Lego Mindstorm - Roboter	Auf dem Computer werden einfache Befehle programmiert und anschließend auf den Roboter von Lego geladen. Dieser führt die programmierten Aktionen aus. Die Aufgabenstellungen werden dabei immer schwieriger.	6 Einheiten
Teil 3: Lego Mindstorm - Roboter	Die Schülerinnen und Schüler bekommen verschiedenen Aufgabenstellungen und bauen dafür ohne Anleitung eigene Roboter aus dem Lego Mindstorm Set, um die Aufgabenstellungen lösen zu können. Die Programme werden von den Schülerinnen und Schülern schrittweise weiterentwickelt, damit immer komplexere Aufgaben gelöst werden können. Als Abschlusssaufgabe der verbindlichen Übung sollen die Kinder die Aufgabenstellung des Internationalen Lego Wettbewerbs bearbeiten.	30 Einheiten



Interessierte Mädchen und Buben der vierten Klassen melden sich für diese Übung an.

An Projekttagen wird das Kennenlernen der Roboter in alle Klassen angeboten.