

URLAUB MIT CINNAMON

Group:



S15
T1-5
L3-4



Plane deinen Roboter!

- ☐ Nimm so viele Charakter-Aufgabenkarten, wie viele du brauchst und fülle dort die Lücken aus, um deine Aufgaben zu bestimmen!
- ☐ Für weitere Hilfe fülle die Robotik-Aufgabenkarte aus!
- ☐ Plane die Bauelemente, die du benötigst!
- ☐ Zeichne deinen geplanten Roboter!

Der erfolgreiche Schüler

Definiert die Ziele
und die Strategien

Lernt aus seinen
Fehlern



Kontrolliert sich
immer

Plant neu,
wenn nötig



Überprüfe, wie die benötigten Bestandteile funktionieren!

Verwende die grundlegenden Programmideen!

Traue dich zu experimentieren!

Erstelle bei Bedarf neue Aufgabenkarten, oder Roboterkarten um Unsicherheiten zu beseitigen!



Teste deinen Roboter!

- ☐ Funktioniert dein Roboter genau so, wie er soll?
- ☐ Falls JA, könntest Du noch etwas darauf entwickeln? Was?
- ☐ Falls NICHT, was ist das Problem? Wie kann es gelöst werden?
- ☐ Erstelle NEUE Aufgabenkarten oder Roboterkarten um die Unsicherheit zu klären!
- ☐ Verändere deinen Roboter oder dein Programm und teste es erneut!



Mach dir keine Sorgen, wenn du die Aufgabe nicht abgeschlossen hast: Du kannst es nächstes Mal fortsetzen!