

AB: Ich bin ein Roboter...



Arbeitsblatt: Programmieren eines Roboters

Jetzt probierst du selbst aus, wie es ist, einen Roboter zu programmieren! Denke daran: Ein Roboter tut nur das, was du ihm genau sagst.



Aufgabe 1: Der Stift-Roboter Schreibe in den Kästchen die Anweisungen für den Roboter, damit er einen Stift aufhebt, der auf einem Tisch liegt. Verwende einfache Befehle wie:

→ „Gehe 3 Schritte nach vorne.“ → „Drehe dich nach rechts.“

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Aufgabe 2: Der Schüler-Roboter

Jetzt „programmierst“ du deinen Sitznachbarn. Bitte sehr genau und vorsichtig!

Schreibe in den Kästchen die Anweisungen, damit er aufsteht, einige Schritte durch den Raum läuft, zum Mülleimer geht, zurückkommt und sich wieder auf seinen Platz setzt.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

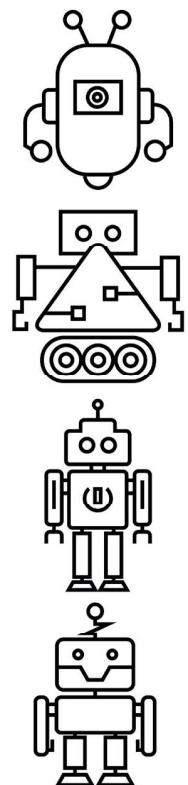
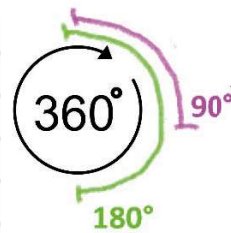
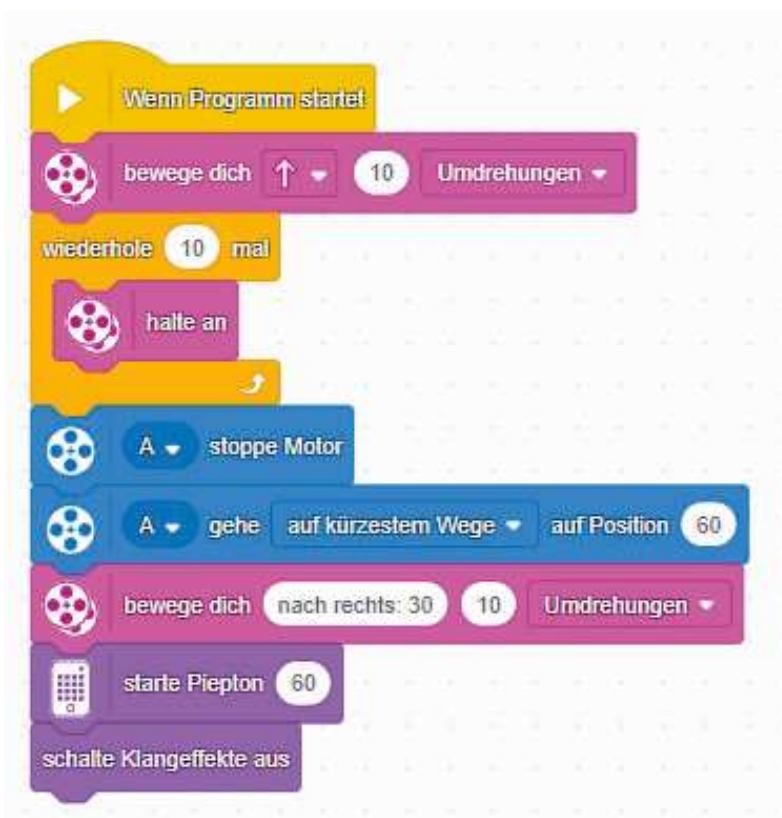
 Fragen:

1. Was passiert, wenn du dem Roboter eine ungenaue Anweisung gibst?

2. Warum ist es wichtig, dass die Anweisungen für den Roboter ganz genau sind?

 Was hast du heute gelernt?

Schreibe in 2–3 Sätzen auf, was du heute über Programmieren gelernt hast:



(Bildquelle: Eigene Darstellung- Screenshot Lego Spike, Icons- Pixabay)