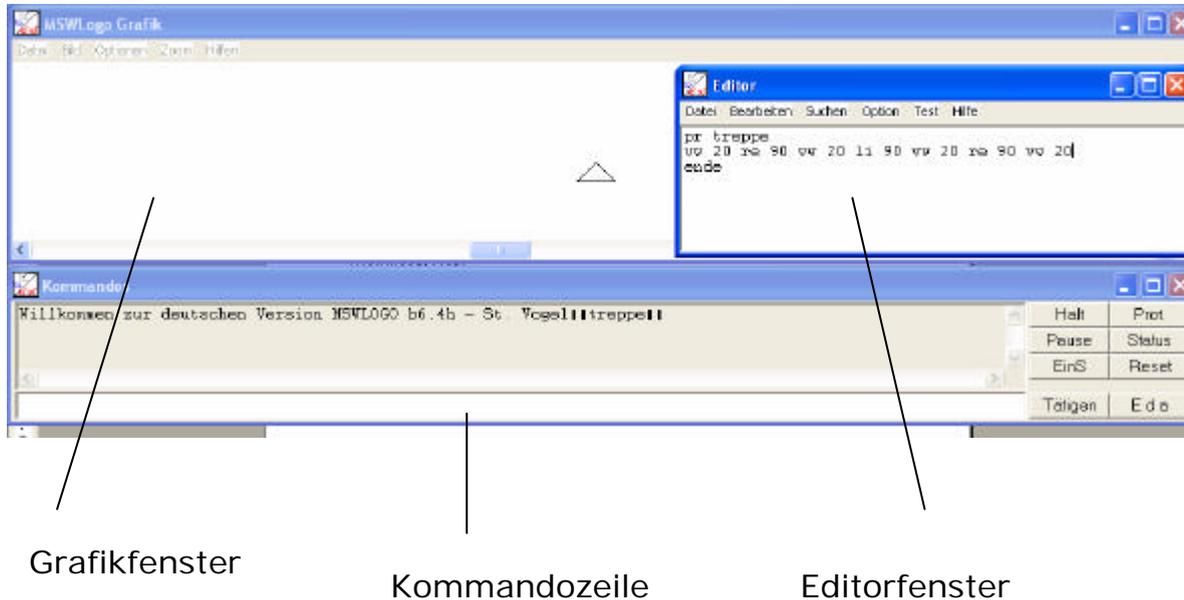




Oberfläche Logo



Grundworte

Grundwort	Abkürzung	Erklärung
Vorwärts	vw 20	Stift bewegt sich nach vorn
Rückwärts	rw 20	Stift bewegt sich zurück
Rechts	re 90	Drehung nach rechts (Winkel)
Links	li 90	Drehung nach links
Bild	-	löscht das Bild
Stifthoch	sh	Stift zeichnet nicht mehr
Stiftab	sa	Stift zeichnet
Wiederhole	Wh x []	Wiederholt die [Anweisung] x-mal



Tipp 1

Das Igelspiel

(Quelle: Baues und andere: *Informatik erleben – Lehr und Übungsbuch*. Köln: Dümmler-Verlag, 2001)

Spielort: Klassenzimmer oder Schulhof

Der Igel: Ein Schüler spielt den Igel. Er setzt exakt jede Anweisung seiner Mitschüler um. Schrittweite: eine Fußlänge

Der Spielleiter: Er überwacht die Reihenfolge der Spielschritte und leitet die Diskussion

Der Anweisungsgeber: Er erhält die Aufgabenstellung und erteilt dem Igel die Anweisung (evtl. mit dem Rücken zum Spiel)

Die Beobachter: Die übrigen Schüler überwachen Igel und Anweisungsgeber. Sie erhalten Beobachtungsaufgaben:

- Sind die Anweisungen exakt formuliert?
- Hat der Igel die Anweisungen exakt ausgeführt?
- Entspricht die Bewegung der Aufgabenstellung?

Beispielaufgabe: Der Igel soll ein Sechseck mit einer Seitenlänge von drei Einheiten laufen.

Tipp 2

ACHTUNG, GEFAHR!

Probleme entstehen sofort,
wenn sich der Igel nicht im rechten Winkel dreht und weiterbewegt.

Die Schüler können keine Dreiecksberechnung zur Längenbestimmung durchführen.

Empfehlung: Tool zur Bestimmung von Längen und Winkeln:
LOGO-Berechnungen.exe (Erstellt mit Mediator6pro)