

Unterrichtseinheit E-Buddy/Blue Bots: Kopfrechnen und Programmieren

Fach: Mathematik

Schulstufe: Primarstufe und/oder Sekundarstufe

Anzahl der SchülerInnen: Klasse oder Lerngruppe

Weitere Informationen:



Diese Übung lässt die SchülerInnen spielerisch Kopfrechnen und fördert in einem weiteren Schritt auch logisches Denken und Teamfähigkeit. Die Kinder müssen Rechenaufgaben von einem Arbeitsblatt oder gestellt von einem E-Buddy lösen und danach den Blue Bot so programmieren, dass er die richtige Lösung anfährt. Als zusätzlicher Anreiz kann auch eine Stoppuhr eingesetzt werden oder die SchülerInnen können im Wettkampf gegeneinander antreten. Wer führt seinen Blue Bot als erster ans Ziel?!

Material:

- Die für die Rechenaufgaben notwendigen Zahlen im entsprechenden Zahlenraum auf großem Papier.
- Blue Bots
- Transparente Gitterfolie zum Fahren für die Bots mit den gewünschten Zahlen.

Aufgabe:

Die Zahlen werden zufällig unter der transparenten Gitterfolie oder einem klar erkennbarem Raster oder Koordinatensystem platziert und verteilt. Der E-Buddy erklärt den SchülerInnen aus der Primarstufe, wie die Programmierung der Blue Bots funktioniert und erzählt den Rechenablauf.

Der Blue Bot steht immer an einem gut sichtbaren fixen Ausgangspunkt. Die Rechnung wird vom E-Buddy gestellt und auf einem Blatt Papier wird dann die Anleitung geschrieben, wie der Blue Bot zur richtigen Lösung/Zahl kommt.

