

# Pädagogische und didaktische Hinweise zu den Thinklets

<b>Titel</b>	Roboter a
<b>Beschreibung</b>	Spiel: Ein Roboter muss durch ein Feld mit Hindernissen gesteuert werden. Der Roboter kann gedreht und vorwärts bewegt werden. Es steht eine begrenzte Anzahl von Schritten zur Verfügung, der kürzeste Weg muss bestimmt werden.
<b>Schuljahr</b>	Klasse 5-7
<b>Thema</b>	Geometrie Arithmetik Geometrie Größen und Masse Funktionen Algebra Statistik / Wahrscheinlichkeit
<b>Lernziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Strecken und Winkel abschätzen</li><li>• Vorstellungsvermögen entwickeln</li><li>• kürzeste Wege finden</li></ul>
<b>Didaktische Umsetzung</b>	Das Abschätzen von Strecken und Winkeln kann geübt werden.
<b>Verwandte Thinklets</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Roboter b</li><li>• Roboter c</li></ul>
<b>Autor(in) der päd.-didakt. Hinweise</b>	Anna Mengelt
<b>Erfassungsdatum</b>	17.03.07
<b>letzte Aktualisierung</b>	17.03.07