

Datum: 28.4.20



Schule  
**Rüscheegg**

## *Malen wie ein Roboter*

<b>Fach:</b>	Medien und Informatik	<b>LP:</b>	S. Badertscher
<b>Thema:</b>	Programmieren	<b>Stufe:</b>	5. + 6. Klasse
<b>Lernziele/ Lernauftrag:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Du gehst auf Classroom, dort findest du im Kurs «Medien und Informatik» den vollständigen Auftrag.</li><li>• Du kannst das <b>Arbeitsblatt «AB - Malroboter»</b> ausdrucken und direkt ausmalen. Wenn du keinen Drucker hast, kannst du auch ein Raster auf ein Häuschenblatt zeichnen (10 breit, 13 hoch).</li><li>• Löse das <b>Arbeitsblatt «AB – Programmcode»</b> direkt auf Classroom. Wenn du es fertig hast, klickst du oben rechts auf «ABGEBEN».</li></ul>		
<b>Zeit:</b>	bis 5.5.20		
<b>Korrigieren/ Einreichen</b>	<b>Einreichen:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Das Arbeitsblatt «AB – Malroboter» muss nicht abgegeben werden.</li><li>• Da Arbeitsblatt «AB - Programmcode» wird über Classroom abgegeben.</li></ul>		
<b>Hinweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Aufträge stammen aus dem Lehrmittel connected 01.</li></ul>		