

Handreichung BlueBot App



Handreichung



BlueBot ist ein programmierbarer Bodenroboter in Form einer Biene, mit dem es gelingt Kindern ab 4 Jahren auf spielerische Weise die Grundlagen der Programmierung näherzubringen. Der BlueBot lässt sich mit der kostenlosen BlueBot-App programmieren.

Diese Handreichung bietet eine Übersicht über die BlueBot-App Funktionstasten, sodass sich Schülerinnen und Schüler leichter zurecht finden.

Vorbereitung

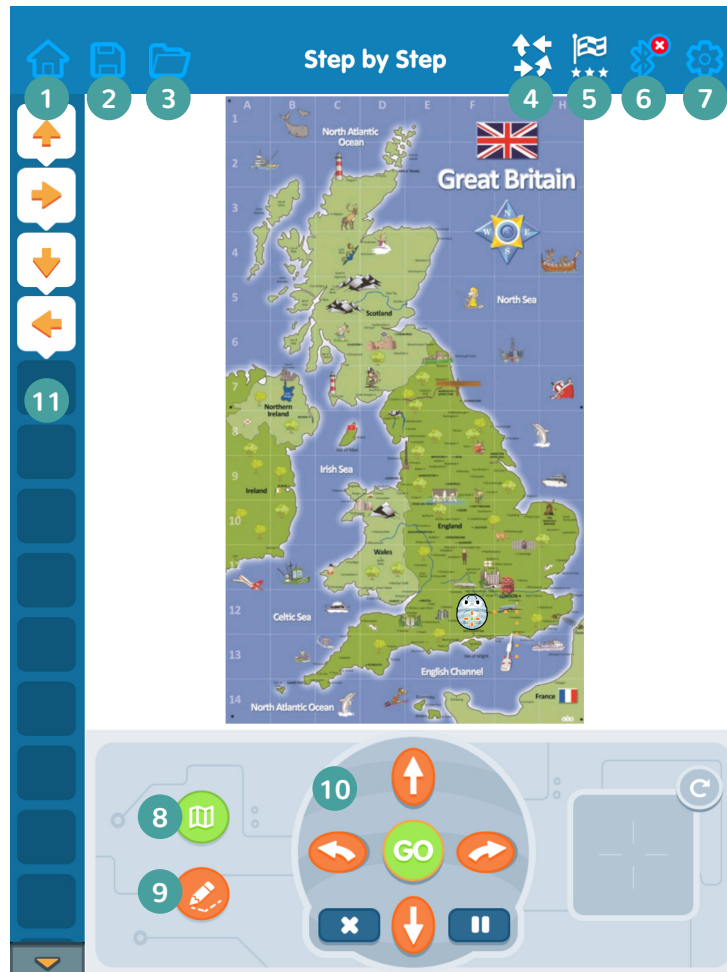
Entsprechend der Gruppenanzahl ausdrucken.



Lernkompetenzen

> Struktur, Oberfläche und Funktionen der BlueBot-App verstehen

Einführung in das Programmieren mit der BlueBot-App



- 1 Spielmodus wählen; es gibt 3 Spielmodi:
Controller Mode, Explorer Mode und Challenge Mode
- 2 Programm speichern
- 3 gespeichertes Programm öffnen
- 4 Entdeckungsmodus; enthält 4 unterschiedliche Anwendungsbereiche
- 5 Challengemodus; Aufgaben müssen gelöst werden
- 6 BlueBot-Verbindung herstellen
- 7 Einstellungen
- 8 ein Spielfeld wählen
- 9 den vom BlueBot zurückgelegten Weg einzeichnen lassen
- 10 Programmierfeld
- 11 Programmablauf