



Einstieg ins Programmieren mit WIBI

Arbeitsblätter zum Selbstgestalten

Anleitung zum Selbstgestalten der Offline-Coding Übungsblätter:

Die Übungsblätter können ganz einfach und schnell selbst gestaltet werden - auch von den SchülerInnen selbst. Hier einige Tipps und Hinweise zur Gestaltung :

Druckvorlage Übungsblätter:

Arbeitsblätter in 4x4, 6x6 und 8x8 vorhanden

- Aufgabe formulieren
- Übungsnummer eintragen
- Schwierigkeitsgrad in Ampel eintragen

Druckvorlage Zusatzmaterial:

Es sind Druckvorlage für

- Anfangs- und Endfeld
- Pfeile
- Dreieck (Feld muss überfahren werden)
- X (Feld darf nicht überfahren werden)
- Mauer
- Ausgewähltes Feld

Das Zusatzmaterial kann natürlich auch einfach selbst gemalt werden.

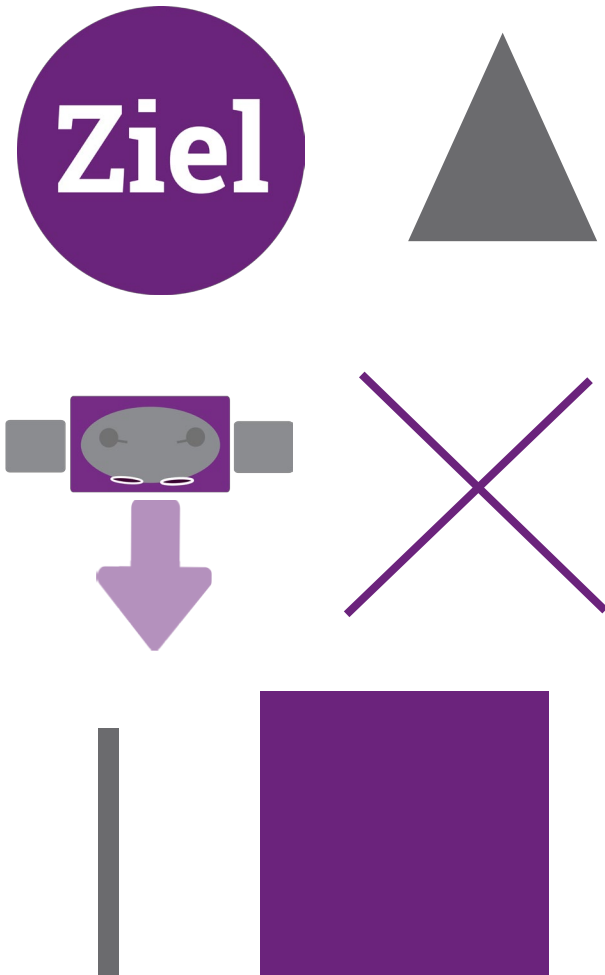
Übungsarten:

- Start & Ziel vorgeben
- Start & Weg vorgeben
- Ziel & Weg vorgeben
- Lückentext (Start & Ziel vorgeben, Weg vorgeben - es fehlen jedoch einzelne Befehle)
- Koordinaten als Start und/oder Ziel
- Hindernisse (X, Mauer) einbauen
- Befehle einschränken (z.B. Der Roboter darf nicht vorwärts gehen)
- Dreieck (der Roboter muss über diese Felder fahren)
- Felder Malen/Auswählen lassen

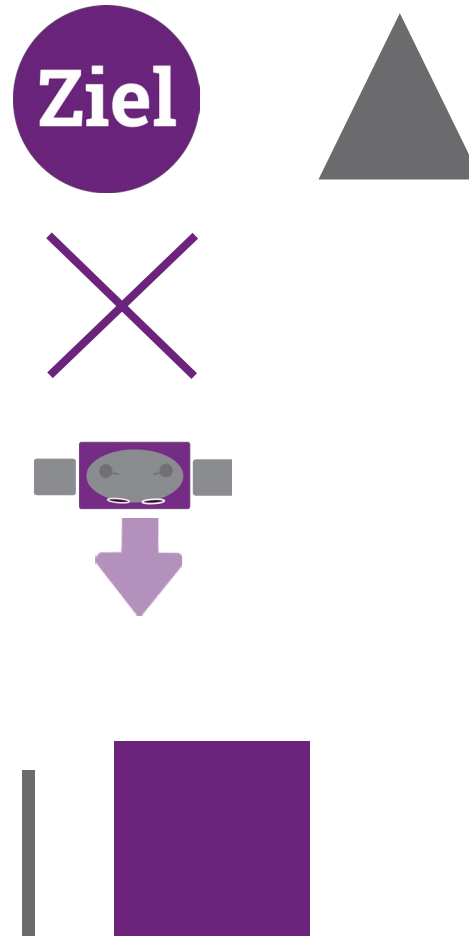
Druckvorlage Zusatzmaterial:



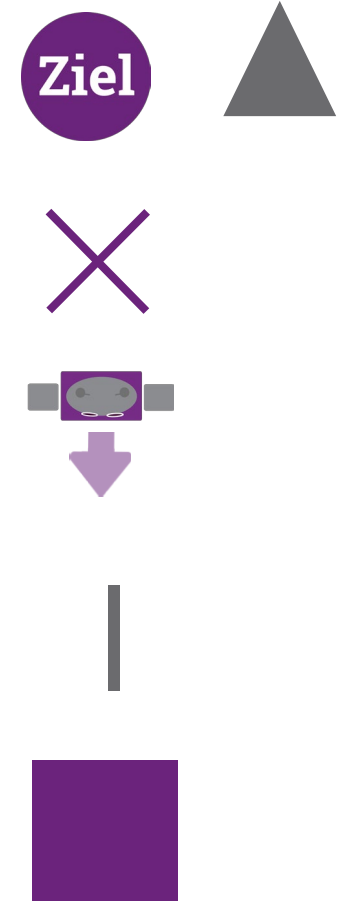
4x4 Feld



6x6 Feld



8x8 Feld

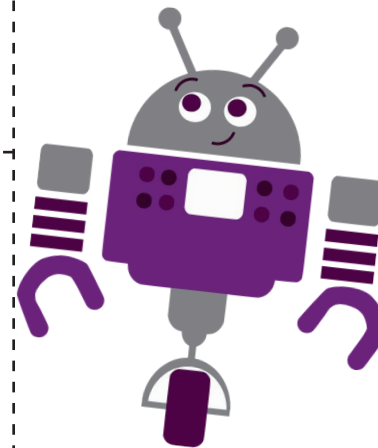


Übung :



| | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |

Programmierfeld:

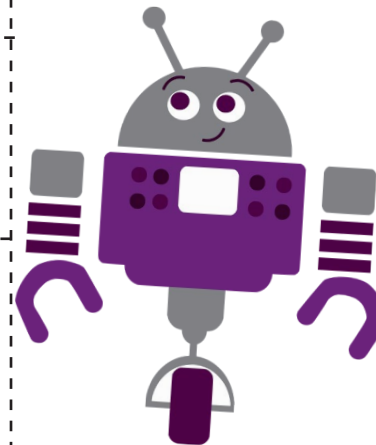


Übung :



| | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |

Programmierfeld:



Übung :



| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | |

Programmierfeld:

