

Für Einsteigerinnen



Wasserwaage

Umfang:

1 bis 2 Ustd.

Material:

Computer, Calliope, ggf.
Halterung aus Pappe oder
Lego

Raum:

Computerraum,
Unterrichtsraum

Ziel:

Mithilfe des Beschleunigungssensors wird der Calliope so programmiert, dass er wie eine Wasserwaage funktioniert und kann so helfen Ungleichungen zu veranschaulichen.

Vorkenntnisse:

Umgang mit dem Computer, ggf. Calliope + Software

Form:

praxisbezogene Übung in Einzelarbeit

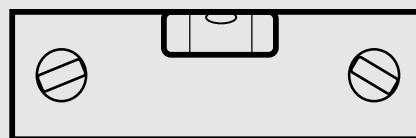
Passt auch zu:

Alarmanlage

Ähnlicher Projekte:

Inhalt:

- Logisches Denken
- Erstellen einfacher Programme
- Bedeutung größer, kleiner und gleich



Gymnasium						
Klasse 5						
Mathematik						
LB 1						



stiftung



HOCHSCHULE FÜR
TECHNIK UND WIRTSCHAFT
DRESDEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Für Einsteigerinnen



Wasserwaage

Umfang:

1 bis 2 Ustd.

Material:

Computer, Calliope, ggf.
Halterung aus Pappe oder
Lego

Raum:

Computerraum,
Unterrichtsraum

Mögliche Lernziele:

Die SuS beherrschen das Veranschaulichen und Vergleichen von natürlichen Zahlen.

Ablauf:

Nur bei keiner Vorkenntnis	Einführung zum Calliope mit den Projekten: Hi-World, Tasten RGB-LED	30-45'
Grundlagen	Mathematische Grundlagen zu >, < und =	20'
Programmierung	Einfache Abfrage ob Beschleunigung >, < oder gleich 25 ist	20'
Test	SuS testen ihr Programm und veranschaulichen spielerisch das Gelernte	5'



stiftung



HOCHSCHULE FÜR
TECHNIK UND WIRTSCHAFT
DRESDEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Veröffentlicht unter CC BY SA

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.



stiftung



HOCHSCHULE FÜR
TECHNIK UND WIRTSCHAFT
DRESDEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES