

**Unterrichten mit Edison - Abenteuer mit Robotern - Du bist ein Baumeister (Konstruieren)****Lernfeld (er)**

Lernfeld „Algorithmisches Problemlösen“

**Kompetenz (en)**

P 5.1 setzen bei der Problemlösung unterstützende Hard- und Software- werkzeuge ein  
 P 1.1 zerlegen Problemstellungen in geeignete Teilprobleme  
 P 1.2 beschreiben und strukturieren Handlungsabläufe

**Ziele**

-

**Niveau**

Basis

**Medieneinsatz**

Edisons  
 EdBook 3 Barcodes und Bauanleitung  
 IR-Fernbedienungen

**Medienkompetenz**

Problemlösen und Handeln  
 Analysieren, Kontextualisieren  
 und Reflektieren

**Bildungsgang:** Gesamtschule Sek I**Zeitraum:** Jahrgänge 5-7**Anfang:** Woche 8**Ende:** Woche 12**Dauer:** 10 Stunden

<b>Zeit</b>	<b>Inhalt/Methode</b>	<b>Sozialform</b>	<b>Material</b>	<b>Bemerkungen</b>
Doppelstunde 01: 90min	Wir bauen einen Panzer	Partnerarbeit	2 Edison; Experience Pack; Fernbedienung	
Doppelstunde 02: 90 min	Wir bauen einen Bagger	Partnerarbeit	2 Edison; 1 Ed-Extension Set Fernbedienung	
Doppelstunde 03: 90min	Wir bauen einen Roboterarm	Partnerarbeit	2 Edison; 1 Exerience Set; Fernbedienung	
Doppelstunde 04: 90min	Wir bauen einen Kran	Partnerarbeit	2 Edison, 1 Edison Experience Pack Fernbedienung	
Doppelstunde 05: 90 min	Wir bauen einen Drucker	Partnerarbeit	2 Edison; 1 Ed-Experience Set Fernbedienung	