

- ③ Verfasse für Eva eine möglichst genaue Beschreibung des Weges, den du oben für den Ozobot notiert hast. Arbeite in deinem Heft.
- Zeichne den Weg auf der Karte ein!
 - Achtung: Eva geht nicht über eine Karte, sondern durch eine Stadt!



④ Vergleiche deinen Code für Ozobot mit deiner schriftlichen Wegbeschreibung für Eva.

- Worin unterscheiden sich die Anweisungen?
- Welche Gemeinsamkeiten stellst du fest?

Eine gute Programmierung ...	Eine gute Wegbeschreibung ...

Gemeinsamkeiten ...

⑤ Bei der Programmierung des Ozobots hast du mit **Algorithmen** gearbeitet. Finde heraus, was das eigentlich ist!

- Welche Aussagen treffen auf deine Anweisung für Ozobot zu?



⑥ Verdeutliche die Eigenschaften der Algorithmen am Beispiel der Wegbeschreibung!

- Notiere fünf Begriffe, die die Eigenschaften von Algorithmen beschreiben!



⑦ Im Alltag begegnen uns immer wieder Algorithmen. Entdeckst du sie?

- Wähle eine Handlung und beschreibe ihren Algorithmus in Stichpunkten in deinem Heft!
- Welche Kriterien für einen Algorithmus sind bei dieser Handlung erfüllt? (Denk an deine Erkenntnisse aus Aufgabe 6!)



- ⑧ Verfasse eine gut verständliche und genaue Definition des Begriffs „Algorithmus“! Veranschauliche an Beispielen die Eigenschaften von Algorithmen.

Lexikon:

- ⑨ Was bedeutet eigentlich „Programmieren“? Kläre im Quiz die Fachbegriffe!
- Verfasse eine gut verständliche und genau Definition des Begriffs „Programmieren“!



Lexikon:

- ⑩ Kennst du dich aus? Im Quiz wird zusammengefasst, was du erarbeitet hast. Überprüfe dein Wissen!



Worauf du bei einer **Wegbeschreibung** achten solltest, verrät dir dieses Erklärvideo.



Coding ist kreativ!

Auf der Seite *scratch.mit.edu* kannst du weiter programmieren und eine Katze über den Bildschirm laufen lassen.
Viel Spaß!

