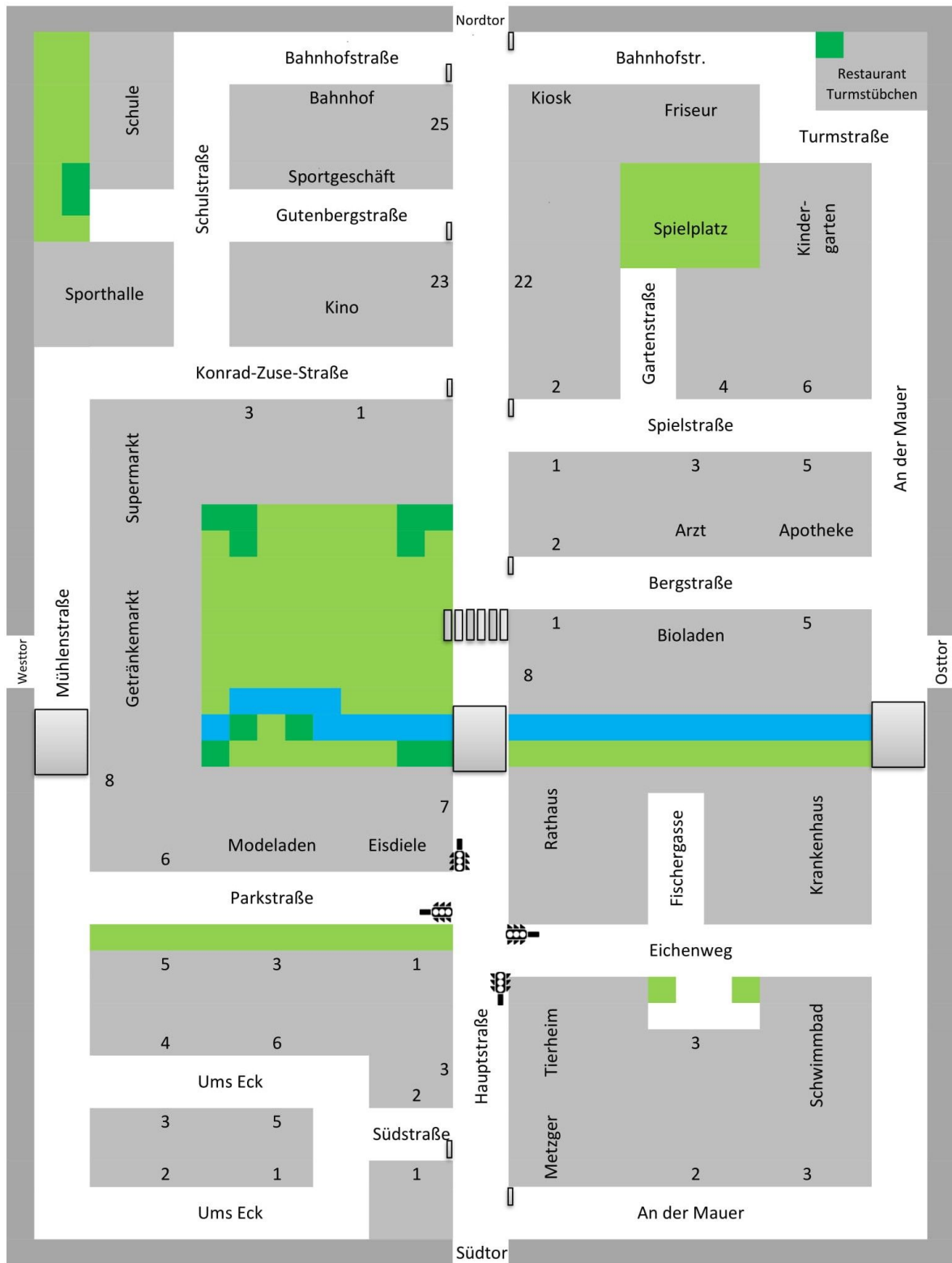


③ Verfasse für Eva eine möglichst genaue Beschreibung des Weges, den du oben für den Ozobot notiert hast. Arbeite in deinem Heft.

- Zeichne den Weg auf der Karte ein!
- Achtung: Eva geht nicht über eine Karte, sondern durch eine Stadt!
- Berücksichtige die Tipps für guten schriftsprachlichen Ausdruck. (vgl. QR Code)



Plan von Ozo-City

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!

