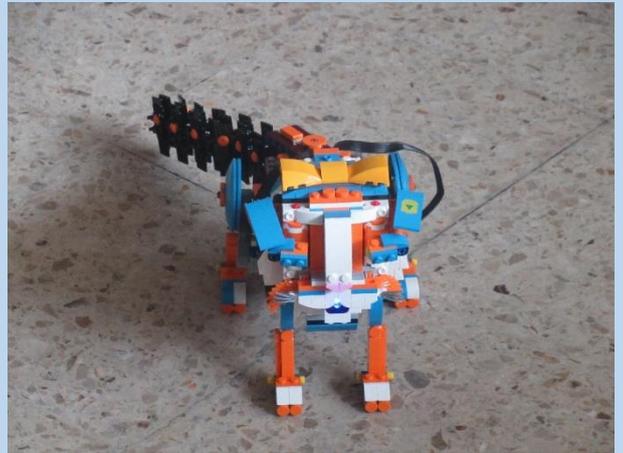


# Lego Boost Roboter

Im Sommersemester startete die 3. und 4. Schulstufe mit dem Projekt „Lego Boost Roboter“. Damit können die Kinder verschiedene Modelle mit Motoren und Sensoren aus Lego bauen. Mithilfe einfacher, symbolbasierter Programmierbefehle ist es möglich, diese dann zum Leben zu erwecken. Wir hatten uns gemeinsam für das Modell „Frankie, die Katze“ entschieden. Das ist eine schnurrende, Mundharmonika spielende Cyber-Katze, die Fischgräten und ihre Milchflasche über alles liebt. Die Katze zappelt, jammert und liebt es, gestreichelt zu werden.



Zwei Kinder bauten immer gemeinsam mithilfe der „LEGO Boost“ App an einem iPad. Schritt für Schritt wurde die Katze immer besser erkennbar. Zwischendurch wurde diese auch schon mit einer einfachen Blockprogrammierung so programmiert, dass sie auch direkt ausprobiert werden konnte. Zum Beispiel war es bereits zwischenzeitlich möglich, dass die Katze eine bestimmte Bewegungsabfolge ausführte, nachdem sie gestreichelt wurde.

Nachdem die Katze fertiggestellt war, konnten die Kinder alle Funktionen der Katze nutzen. Frankie ist somit voll einsetzbar.

