

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Robot Karol – Programmierumgebung mit bildungsorientierter Programmiersprache*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



## Inhaltsfeld Algorithmen

# *Robot Karol* – Programmierumgebung mit bildungsorientierter Programmiersprache

Ein Beitrag von Jana Matjak & Jan Matjak



© RAABE 2021

© Klaus Vedfjel#DigitalVision

*Robot Karol* ist eine Programmierumgebung, die durch ihre visuelle Programmiersprache für Lernende im Anfangsunterricht der Algorithmik geeignet ist. Programmiert wird der in einer „Bildschirmwelt“ lebende Roboter Karol. Dabei ist eine grafische Darstellung als 2D- und 3D-Welt möglich. Laufen die Programme ab, erkennen die Lernenden direkt an Karols Reaktion, was sie programmiert haben. Die Programmierumgebung bietet einen Editor in der Sprache Karol mit Syntaxerhebung und Schlüsselwortergänzungen, Eingabeunterstützung, Programmcodedarstellung als Struktogramm und Codeübersicht, Syntaxüberprüfung mit Fehlerhinweisen sowie Programmablauf (schnell, verzögert, mit Einzelschritten). Die Sprache Karol umfasst neben Anweisungen, auch Bedingungen und Kontrollstrukturen.

---

### METHODIK & DIDAKTIK

<b>Klassenstufe:</b>	5–7
<b>Thematische Bereiche:</b>	Algorithmen, Programmieren. Programmiersprache Karol, Anweisungen, Bedingungen, Kontrollstrukturen
<b>Kompetenzbereiche:</b>	Implementieren
<b>Methodischer Ansatz:</b>	Visuelle Programmierung
<b>Sozialform:</b>	Verschiedene Sozialformen möglich

---

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Robot Karol – Programmierumgebung mit bildungsorientierter Programmiersprache*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

