

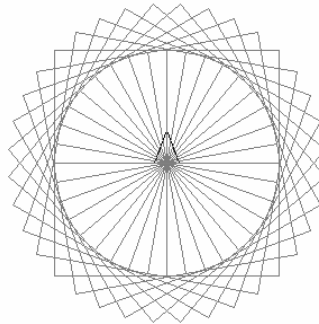
Einstieg in Logo

Aufgabe 1: Zeichnen Sie ein regelmäßiges Dreieck, Fünfeck, Sechseck, Siebeneck, ...

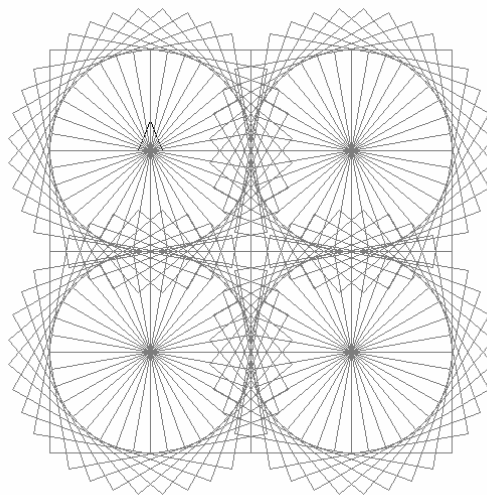
Aufgabe 2: Zeichnen Sie Figuren Ihrer Wahl mit Logo! (Falls Sie eine Anregung brauchen: Sie könnten z.B. einen Drachen, eine Treppe, ein Kreuz, einen Kreis, einen Stern, ... zeichnen. Oder welche Figuren fallen Ihnen ein?)

Aufgabe 3:

- Schreiben Sie eine Prozedur `fuenfeck`, die ein Fünfeck mit der Seitenlänge `seite` zeichnet.
- Schreiben Sie eine Prozedur `vieleck`, die ein Vieleck mit `n` Ecken und mit der Seitenlänge `seite` zeichnet.
- Schreiben Sie eine Prozedur `blume`, welche die folgende Figur erstellt. Verwenden Sie hierfür die Prozedur `vieleck`.



- Schreiben Sie eine Prozedur, die das folgende Muster erstellt.



Aufgabe 4: Erstellen Sie eine Prozedur, die eine Zeichnung aus Rechtecken und Dreiecken verschiedener Größe erstellt (z.B. eine Häuserkette mit Fenstern etc.). Verwenden Sie hierfür geeignete Prozeduren. Erstellen Sie auch bei Bedarf weitere Prozeduren (z.B. eine Prozedur `haus`).

Aufgabe 5: Wie würden Sie in der 2. Klasse in die Programmiersprache Logo einführen? Welche begrifflichen Probleme gibt es, und wie würden Sie diese lösen?

Aufgabe 6: Welche Lernziele lassen sich mit Logo verfolgen?

Aufgabe 7: Welche Form des Lernens findet beim Arbeiten mit Logo statt? Welche Rolle hat die Lehrperson?

Aufgabe 8: Recherchieren Sie im Internet zur Programmiersprache Logo. Welche anderen Systeme (außer MSWLogo) gibt es noch?