



Informatik

Programmieren



5. und 6. Klasse



VOM HANDELN ZUM PAPIER ZUM COMPUTER

LEARNZIELE

- ICH GEBE GENAUE BEFEHLE (ROBOTERSTEUERUNG).
- ICH KANN PROGRAMME ERSTELLEN, LESEN UND AUSFÜHREN.
- ICH KANN VERSTEHEN, DASS EIN COMPUTER/ROBOTER NUR VORDEFINIERT ANWEISUNGEN AUSFÜHREN KANN UND DASS EIN PROGRAMM EINE ABFOLGE VON SOLCHEN ANWEISUNGEN IST.
- ICH KANN MIT DER ONLINE-PROGRAMMIEROBERFLÄCHE CODE.ORG EINFACHE BLOCKPROGRAMMIERUNGEN ERSTELLEN.

- 12 SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER
- 1 LEKTION AM 29. JANUAR 2018,
DOPPELLEKTION AM 5. FEBRUAR 2018

ECKWERK

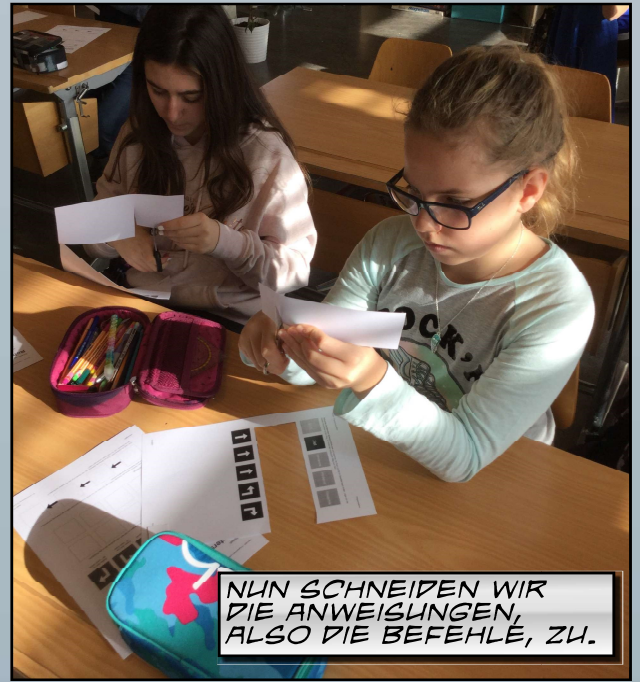
PROGRAMMIEREN UNPLUGGED:
MIT TIPPZEICHEN STEuern DIE KINDER IHREN MENSCHEN-ROBOTER.



DAS HAT NICHT SO GUT GEKLAFFT.
WIR GEBEN DIE ANWEISUNGEN LIEBER MÜNDLICH.



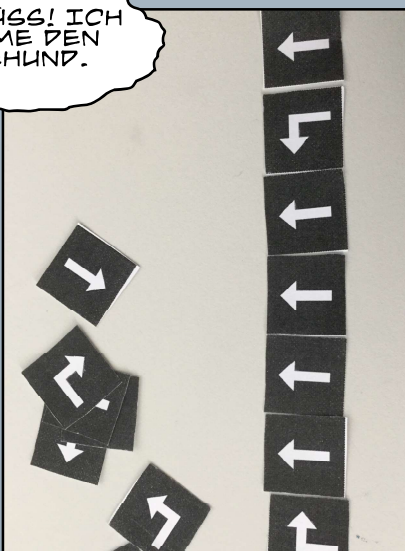
VOM SELBER ROBOTERSEIN ZUM SPIELFELD AUF PAPIER.



NUN SCHNEIDEN WIR DIE ANWEISUNGEN, ALSO DIE BEFEHLE, ZU.



WIE SÜSS! ICH NEHME DEN SEEHUND.



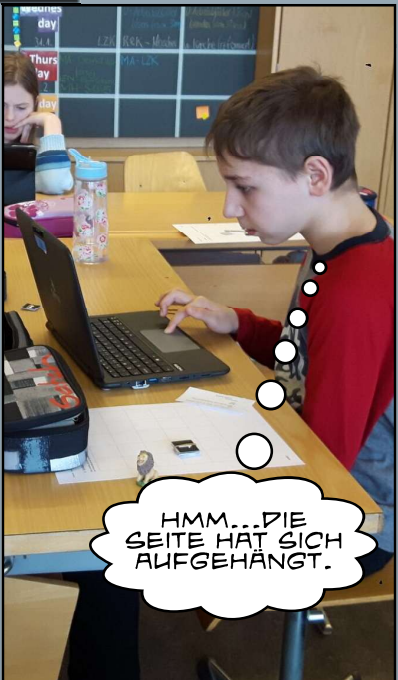
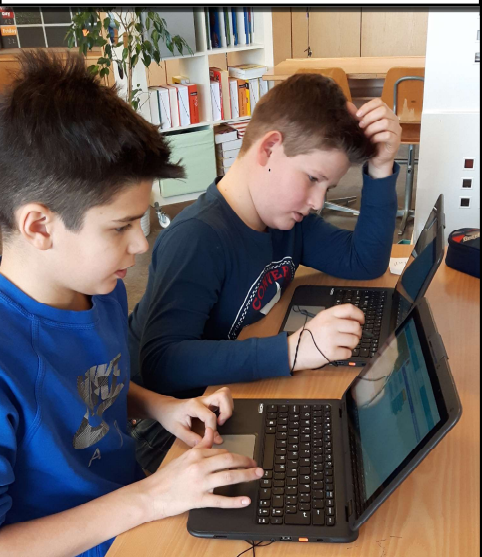
OKAY, JETZT SETZEN WIR BEFEHLE ZU ABFOLGEN ZUSAMMEN.



BRING MICH SCHNELL ANS ZIEL!

VOM PAPIER ZUM COMPUTER!

DIE LEHRERIN HAT UNS AUF CODE.ORG EINEN ACCOUNT EINGERICHTET. DA MELDEN WIR UNS AN.



HMM...DIE SEITE HÄT SICH AUFGEHÄNGT.

VOLL KONZENTRIERT ARBEITEN SICH ALLE LEVEL FÜR LEVEL...

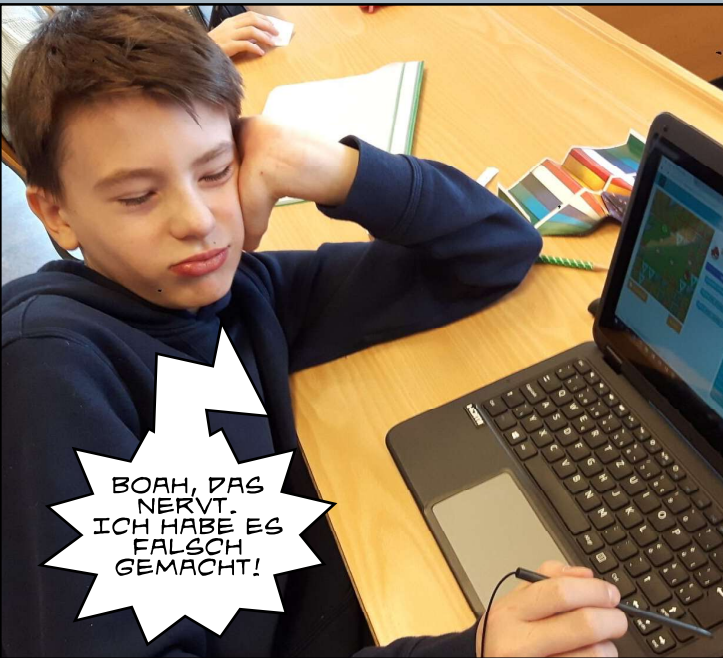
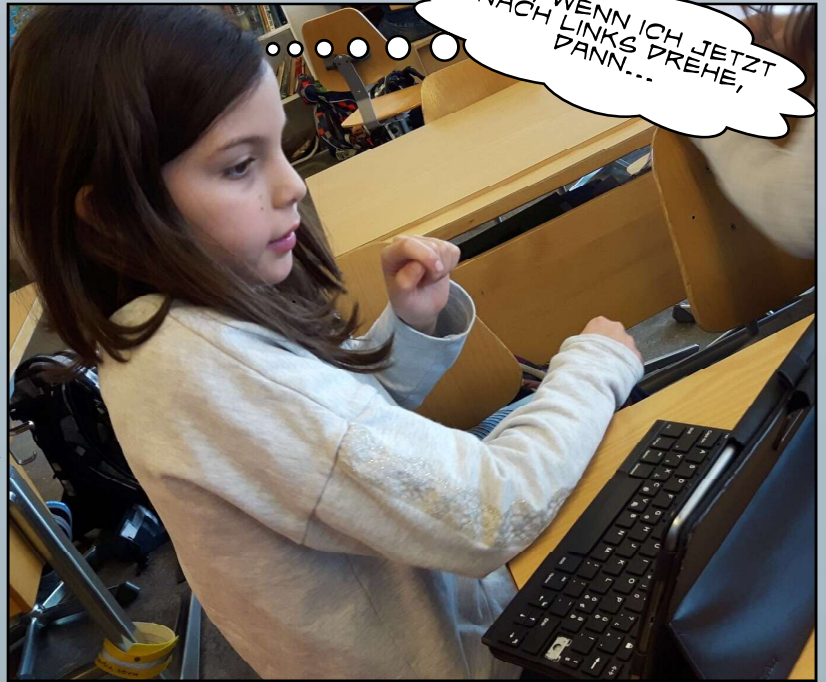


...DURCH DIE ERSTEN PROGRAMMIERSPIELE VON CODE.ORG.



OH NEIN, MEIN ROBOTER IST VERSCHWUNDEN!

ALSO, WENN ICH JETZT NACH LINKS DREHE, DANN...



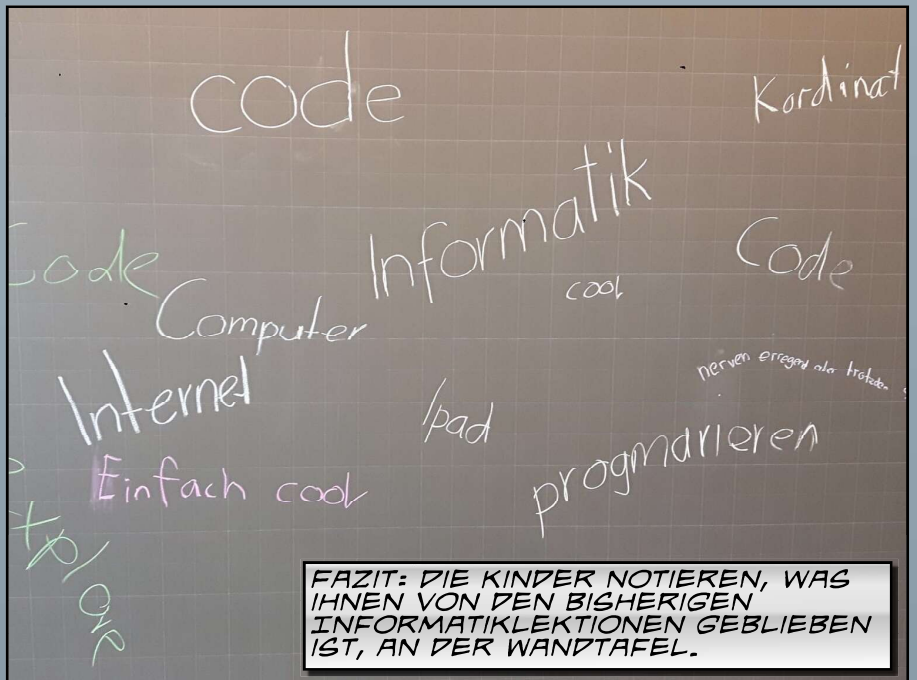
BOAH, DAS NERVT. ICH HABE ES FALSCH GEMACHT!



GENAU UND DANN MUSST DU DEN BALKEN EINFACH DA RÜBERZIEHEN.



YESSSS, ES KLAPPT!



code

Kardinal

Code

Informatik

Code

Computer

cool

Internet

ipad

nerven erregend als hohler

Einfach cool

programmieren

explor

FAZIT: DIE KINDER NOTIEREN, WAS IHNEN VON DEN BISHERIGEN INFORMATIKLEKTIONEN GEBLIEBEN IST, AN DER WANDTADEL.