

PROGRAMMIEREN



ZIELGRUPPE

ab 6 Jahre, 4-8 TeilnehmerInnen

DAUER

30-40 Minuten

MATERIALIEN

Karten mit Symbolen

KOMPETENZERWERB

Teamfähigkeit, logisches Denken, Programmiersprache verstehen

HINWEISE

Am Anfang ist es am besten mit Befehlen wie „vorwärts“, „drehen“ oder „stoppen“ zu beginnen um den Einstieg zu

erleichtern und die Kinder nicht zu überfordern, danach kann die Schwierigkeit erhöht werden

Beschreibung

Bei dieser Station wird ohne Strom programmiert. Die Grundlagen des Programmierens können bereits im Grundschulalter erworben werden. Den Kindern werden spielerisch die Grundlagen des Programmierens näher gebracht, ohne dabei auf elektronische Geräte angewiesen zu sein. Anhand von einfachen Materialien wie Kärtchen, Pfeilen oder Symbolen lernen die Kinder, Abläufe und Befehle in einer Art „analoger Programmiersprache“ zu erstellen.

Ablauf

1) Einführung

Die Kinder lernen die Grundlagen des Programmierens durch die Verwendung von Symbolen, Pfeilen oder Kärtchen, die Befehle oder Abläufe darstellen (z. B. „vorwärts“, „drehen“). Es wird erklärt, wie man diese Zeichen zu einer Reihenfolge (Algorithmus) zusammensetzt.

2) Aufgabenstellung

Die Kinder erhalten eine Aufgabe, wie z. B. das „Führen“ durch einen Hindernisparcours oder das Lösen eines Rätsels, indem sie die Kärtchen mit den Befehlen in der richtigen Reihenfolge anordnen.

3) Ausprobieren und Reflexion

Die Kinder setzen ihren „Algorithmus“ um und testen, ob der Ablauf korrekt ist. Falls nötig, passen sie ihre Befehle an, um die Aufgabe erfolgreich zu lösen. Danach folgt eine kurze Reflexion über den Prozess.