

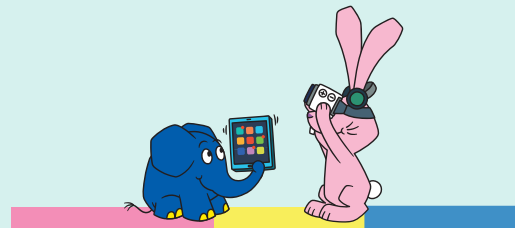
Lernspiel

01

Überall Computer



Die Kinder haben gelernt, dass ihnen überall in ihrer Lebenswelt Computer begegnen. Sie können Dinge mit Computer benennen und begründen, was sie in den Dingen bewirken.



MATERIAL



Materialblatt
01.1

Arbeitsblatt
01.1

ABLAUF



Einstiegsphase

Gespräch im Stuhlkreis
Impuls: Materialblatt 01.1
Eigene Erlebnisse aus dem Alltag besprechen
Ideensammlung zu den Leitfragen



Arbeitsphase

Dinge sortieren:
keine Computer,
versteckte Computer,
eindeutig Computer
Eigene Beispiele besprechen



Erkenntnis

Computer steuern mit einem Programm die Dinge. Dahinter steckt ein System.



Festigungsphase

Arbeitsblatt 01.1 am Sitzplatz

LEITFRAGEN



Was siehst du? Wisst ihr, worin Computer stecken?



Welche Karten passen zusammen? Was sind die Unterschiede?



Wie funktioniert das? Was musst du da machen?



WENN-DANN-MASCHINE

Vorbereitung
Level 1, Level 2



INFOS IM LEITFADEN

Programmieren mit dem Elefanten



Programmieren ist ganz leicht.
Jedenfalls wenn man die
»Wenn-Dann-Maschine« hat.



programmieren.wdrelefant.de

WDR¹



Wir sind deins.
ARD¹