

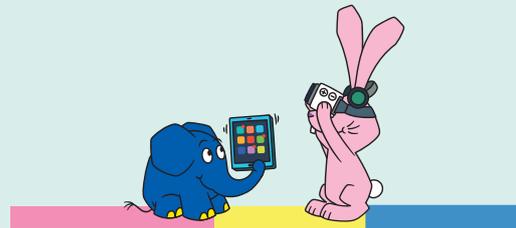
Lernspiel

1

Überall Computer



Die Kinder lernen, dass ihnen überall in ihrer Lebenswelt Computer begegnen. Sie können Dinge als Computer identifizieren und benennen und begründen, was sie in den Dingen bewirken.



MATERIAL



Materialblatt 1.1

Arbeitsblatt 1.1

Sie brauchen:
Scheren, Stifte, Papier



WENN-DANN-MASCHINE
Vorbereitung
Level 1, Level 2

ABLAUF



Einstiegsphase
Gespräch im Stuhlkreis
Impuls: Materialblatt 1.1
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 1.1 am Sitzplatz

LEITFRAGEN



Was siehst du? Wisst ihr, worin Computer stecken?

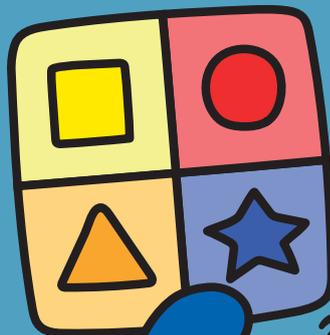


Welche Karten passen zusammen? Was sind die Unterschiede?



Wie funktioniert das? Was musst du da machen?

Programmieren mit dem Elefanten



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



programmieren.wdrelefant.de

WDR¹



Wir sind deins.
ARD¹