Ablaufplan: "Bodyprogramming"

1	Ankommen / Kennenlernen / Warmup
Zeit	0:15
Ziel(e)	Ankommen, Verstehen der Methode
Inhalt	kleine Vorstellungsrunde mit Warm-Up Spiel (wenn die TN sich schon kennen, reicht ein Warm-Up Spiel) Beispiel für Warm-Up Spiel: Zip - Zap - Boing Die TN stellen sich in einen Kreis, klatschen nacheinander in die Hände und zeigen dabei in eine Richtung. Wenn sie nach links zeigen, dann sagen sie dazu „Zip" und wenn sie nach rechts zeigen „Zap". Der nächste TN gibt dieses Signal weiter, usw. Das wird in beide Richtungen je einmal geübt, danach wird das „Boing" eingeführt. Dabei kann ein TN plötzlich anstatt das Signal weiter zu geben eine stoppende Geste machen und dabei „Boing" sagen. Danach muss das gleiche Kind, welches vorher z.B. „Zip" gesagt hat, das Signal umdrehen und ein „Zap" in die andere Richtung weitergeben. (https://www.icebreakers.ws/medium-group/zip-zap-boing.html) Im Anschluss wird Bodyprogramming erklärt.
Methode	Gruppenarbeit
Material	• keine

2	Inhaltlicher Baustein
Zeit	0:15
Ziel(e)	Aufbau des Parcours

Inhalt	Nun wird den TN erklärt, dass sie einen Parcours aufbauen. Bei großen Gruppengrößen werden zwei Parcours aufgebaut. Dann wird ein Start und ein Ziel mit der Gruppe definiert.
Methode	Gruppenarbeit
Material	• Hindernisse für den Parcours • Start- und Endmarkierung (z.B. Kleidungsstücke)

3	Inhaltlicher Baustein
Zeit	0:15
Ziel(e)	Aufschreiben des Programms
Inhalt	Die TN schreiben nun jeweils für ihre*n Partner*in das Programm auf. Mit diesem Programm soll im Anschluss der*die Partner*in am Startpunkt beginnen und durch das Befolgen der Anweisungen zum Ziel gelangen. Folgende Befehle können genutzt werden: ^ (Pfeil nach oben) - Ein Schritt vorwärts -> (Pfeil nach rechts) - Ein Schritt nach rechts <- (Pfeil nach links) - Ein Schritt nach links § (Sprungfeder) - Über ein Hindernis springen v (Pfeil nach unten) – Unter einem Hindernis durchklettern Diese Befehle können vorher auf ein großes Blatt aufgemalt werden, damit die TN während der Einzelarbeit immer wieder nachschauen können.
Methode	Einzelarbeit
Material	• evtl. großes Blatt mit den Anweisungen • 1 Stift und 1 Zettel pro TN

4	Inhaltlicher Baustein
Zeit	0:30

Ziel(e)	Testen/Debugging des Programms
Inhalt	Nun tauschen die Partner*innen ihre Zettel mit den Programmen aus und probieren jeweils die Programme der Anderen abzulaufen. Dabei werden wahrscheinlich Fehler auftreten und nicht jedes Programm ans Ziel führen. Die TN sollten vorab dafür sensibilisiert werden und im Anschluss die Möglichkeit bekommen Fehler zu korrigieren und das Programm nochmal abzulaufen. Beim Programmieren und Entwickeln von Software ist dies ein gängiger Weg Software zu testen und wird als Debugging bezeichnet.
Methode	Partnerarbeit
Material	• keine neuen Materialien

5	Inhaltlicher Baustein
Zeit	0:05
Ziel(e)	Abbau des Parcours
Inhalt	
Methode	Gruppenarbeit
Material	• keine

6	PAUSE
Zeit	0:10

7	Feedback / Abschluss
Zeit	0:15
Ziel(e)	Sinn klären: Was hat das mit Programmieren zu tun?; Feedback

Inhalt	Die Frage für die Gruppendiskussion ist: Was hat dieses Spiel mit Programmieren zu tun? Dabei sollten die Wörter „Debugging” und „Fehlerkultur” geklärt werden, sowie „Software”, „Programm” und „Algorithmus” Im Anschluss können noch Alltagsbeispiele von Programmen gesucht werden (der Ablauf eines Waschmaschinenprogramms, Geschirrspüler, Ampelschaltung, etc.) Und natürlich darf auch eine Feedbackrunde nicht fehlen, bei der jeder TN die Chance bekommt, zu sagen, wie es ihr oder ihm ergangen ist. *Debugging bezeichnet den Prozess der Fehlerbehebung bei Software und ist ein elementarer Bestandteil in der Software-Entwicklung. Der Begriff kommt vom englischen Wort „Bug” (Käfer), weil häufige Fehlerursachen bei den ersten Computern Käfer waren, die sich auf die Schaltrelais gesetzt hatten und damit die Funktion störten (Mehr Infos unter: https://de.wikipedia.org/wiki/Debuggen). Deshalb ist hier die Fehlerkultur sowohl menschenwürdiger Umgang, als auch unverzichtbarer Teil der Software-Entwicklung. *Software, Programm und Algorithmus beschreiben im Grunde dasselbe: die Abfolge von Befehlen bzw. Anweisungen, die in Bedingungen (z.B. bei der Waschmaschine: „Wenn das Programm Kochwäsche gewählt ist, heize das Wasser bis auf 90°C auf.“) oder Schleifen („Drehe den Motor solange, bis 30 Minuten um sind.”) logisch verknüpft werden. So ließe sich das Bodyprogramming auch erweitern, z.B. mit einem Kreispfeil und einer Zahl, der angibt, dass der Schritt nach vorn 30 mal wiederholt werden soll oder mit einer Bedingung (bzw. Verzweigung) die sagt, wenn ein Hindernis erreicht ist, drehe dich nach rechts. Wenn die Jugendlichen Lust haben, können dafür auch neue Zeichen eingeführt werden und das Spiel wiederholt oder von vornherein erweitert werden.
Methode	Gruppenarbeit
Material	• keine

Revision #5
Created 19 July 2023 14:29:23 by Janine Kusatz
Updated 21 November 2023 09:11:51 by Fabian Wörz