

"Bodyprogramming"

Oberthema	Programmieren/Coding
Unterthema	algorithmisches Denken
Kurzbeschreibung	Die Kinder programmieren sich in Zweierteams durch einen Hindernisparcours, indem sie vorher für den*die Partner*in die Programmieranweisung auf ein Zettel schreiben

Zielgruppe	
Alter	9 bis 13 Jahre
Anzahl Teilnehmende (TN)	10 bis 26
Rolle TN	Programmierer*innen, Programmierte
Besonderheiten	keine Vorkenntnisse nötig

Eigene Rolle	Erklärer*in
Weitere Beteiligte	1 bis 2 weitere Ansprechpartner*innen bei großen Gruppen

Einheit	
Zeitaufwand	2 Zeitstunden
(medien-)pädagogische Ziele	Verstehen vom algorithmischen Grundkonzepten und -befehlen
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• 1 Zettel und 1 Stift pro TN• Hindernisse für den Parcours
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none">• jeder Ort, an dem ein kleiner Hindernisparcours aufgebaut werden kann

Mögliche Fallstricke	<ul style="list-style-type: none">• nicht alle Kinder werden fertig• Frustration bei Nichtgelingen, vermeidbar durch vorheriges Erklären von Fehlerkultur (bzw. Debugging)
----------------------	---

Links

Ähnliche Projekte	https://code.org/files/fuzzFamilyFrenzy.pdf
weiterführende Infos	Ausführliches Mentor*innen Handbuch: https://de.slideshare.net/Arek_LerneProgrammieren/mentorhandbuch

Revision #3

Created 19 July 2023 14:09:47 by Janine Kusatz

Updated 21 November 2023 09:10:25 by Fabian Wörz