

"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