



## i-factory – Informatik begreifen

Informationen für SchülerInnen

10. - 13. Schuljahr

# C1 – Die Themeninsel program & code

## Worum geht es?

Heute stecken in fast allen technischen Geräten Computerprogramme, die den Geräten sagen, was sie tun müssen. Die Waschmaschine weiss damit, wie lange sie wie heiss waschen soll und der Ticketautomat weiss, was er verkaufen kann, wie viel das kostet und wie er mit Geld umgehen muss. Die Themeninsel **program & code** zeigt, wie Computer programmiert werden.

## Was sollen Ihre Mitschüler lernen?

Ihre Mitschülerinnen und Mitschüler

- verstehen, dass Computer ausführliche und eindeutige Anweisungen benötigen.
- können Programme wie sie in den Übungsblättern und in der Themeninsel zu finden sind, lesen und ausführen.

## Wo finden Sie weitere Informationen?

Auf dem Internet finden Sie unter der Adresse <http://iLearnIT.ch/de/2c/> eine Einführung ins Programmieren mit Scratch.

## Was finden Sie bei der Themeninsel?

### Spielbrett



Auf einem Spielbrett mit 25 Quadraten sollen Ihre Mitschülerinnen und Mitschüler Roboter spielen. Für ein bestimmtes Problem müssen sie versuchen, mit vorgegebenen Programmbefehlen ein Programm zusammen zu stellen. Danach stehen sie aufs Spielfeld und bewegen sich nach den selbst vorgegebenen Regeln. In den Vorbereitungsunterlagen finden Sie eine Anleitung, wie das funktioniert. Ihre Aufgabe wird unter anderem sein, dafür zu sorgen, dass sie ihr eigenes Programm auch wirklich befolgen!

### Medientisch



Auf dem Medientisch können Ihre Mitschülerinnen und Mitschüler Blumen zeichnen lassen. Sie können zwischen drei verschiedenen Programmen auswählen und diese dann anpassen. Wer kann die schönste Blume zeichnen lassen? Ihre Aufgabe besteht darin, den Mitschülerinnen und Mitschülern den Tisch zu erklären.

### Interaktives Exponat



Anhand einer Malstation können Sie Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern zeigen, wie schwierig es ist, genaue Befehle zu erteilen. Eine Mitschülerin erhält ein Bild. Sie muss nun jemand anderem erklären, was sie zeichnen muss. In den Vorbereitungsunterlagen finden Sie genaue Anleitungen und einige Bilder. Damit können Sie vor dem Ausstellungsbesuch ausprobieren, wie das funktioniert.