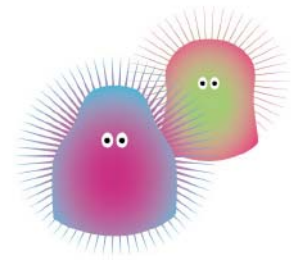


i-factory – Informatik begreifen

Informationen für SchülerInnen

7. - 9. Schuljahr



C1 – Die Themeninsel program & code

Worum geht es?

Heute stecken in fast allen technischen Geräten Computerprogramme. Diese sagen den Geräten, was sie tun müssen. Die Waschmaschine weiss damit, wie lange sie wie heiss waschen soll. Der Ticketautomat weiss, was er verkaufen kann, was das kostet und wie er mit Geld umgehen muss. Die Themeninsel **program & code** zeigt, wie Computer programmiert werden. Computer sind sehr dumm. Man muss ihnen genau sagen, was sie in welcher Reihenfolge zu tun haben.

Was sollen eure Mitschüler lernen?

Eure 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 findet ihr weitere Informationen?

Auf dem Internet findet ihr unter der Adresse <http://iLearnIT.ch/de/2b/> eine Einführung ins Programmieren mit Scratch.

Was findet ihr bei der Themeninsel?

Spielbrett



Auf einem Spielbrett mit 25 Quadraten können eure 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 findet ihr eine Anleitung, wie das funktioniert. Eure Aufgabe wird unter anderem sein, dafür zu sorgen, dass sie ihr eigenes Programm auch wirklich befolgen!

Medientisch



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

Interaktives Exponat



An einer Malstation könnt ihr euren 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 findet ihr genaue Anleitungen und einige Bilder. Damit könnt ihr vor dem Ausstellungsbesuch ausprobieren, wie das funktioniert.