analog + digital

Postenübersicht

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organisation |  | Bereich | Postennummer | Postenbezeichnung | Zyklus 1 | Zyklus 2 | Zyklus 3 | Verantwortlich |
| Zyklus 2 und 3  halbe Klasse während halber Besuchszeit  Für Z2 und Z3 Einführung mit analog Programmieren  Lass dich programmieren (CN) | Zyklus 1  4 er Gruppen mit einer Begleitperson  Einstieg mit einer kurzen Geschichte | **Algorithmen**  (analog und digital Programmieren) | 1 | Matatalab |  |  |  | ALLE |
| 2 | Exakte Instruktion |  |  |  | SO |
| 3 | Lass dich programmieren |  |  |  | SO |
| 4 | Ich lerne programmieren |  |  |  | SO |
| 5 | Bau dir einen Roboter |  |  |  | SO |
| Halbe Klasse während halber Besuchszeit  für Z2 und Z3  Spiel Halbklasse nach Alter Geburtsdaten ordnen  (PF) | **Informatiksysteme** | 6 | Wie funktioniert eine Suchmaschine? |  |  |  | PF |
| 7 | Internet |  |  |  | PF |
| 8 | Bits and Bytes |  |  |  | PF |
| **Datenstrukturen**  (Sortieren, Pixel, binäre Zahlen, Spielewelt analog und digital) | 9 | Sortieren und ordnen macht Spass |  |  |  | SO |
| 10 | Drehroboter |  |  |  | SO |
| 11 | Sortiermaschine (Arbeitswelt) |  |  |  | BC |
| 12 | vom Code zum Bild |  |  |  | CN |
| 13 | Legespiel Binärbilder |  |  |  | CN |
| 14 | Nah und Fern |  |  |  | CN |
| 15 | Bildauflösung |  |  |  | BC |
| 16 | Rot, Grün, Blau |  |  |  | CN |
| 17 | Film: binär Zählen mit den Fingern (in Blackbox) |  |  |  | BC |
| 18 | Rechnen wie ein Computer |  |  |  | PF |
| 19 | Binäre Uhr |  |  |  | PF |
| 20 | Spielewelt (10-15 Minuten) | Bücherecke, Labyrinth, Puzzle, TicTac Toe | 4 gewinnt, Frisieren, Pizzeria, Rush hour | | BC |