Postenübersicht Zyklus 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bereich | Posten |  | Postenbezeichnung |
| **Algorithmen**  (analog und digital Programmieren) | 1 |  | **Matatalab**  Im «Coding office» programmieren die Lernenden Roboter und können eins zu eins erleben, ob ihr Programm funktioniert. |
| 2 |  | **Exakte Instruktion**  Dank genauer Beschreibung kann der Platz von Rubys Spielzeugen gefunden werden. |
| 3 |  | **Lass dich programmieren**  Ein Programm schreiben und damit den «Roboter» steuern.  (wird auf Wunsch aufgestellt) |
| 4 |  | **Ich lerne programmieren**  Wie kommt der Affe zu den Bananen. |
| 5 |  | **Bau dir einen Roboter**  Nach Anleitung einen Roboter zusammenbauen. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datenstrukturen**  (Sortieren, Pixel, Spielewelt) | 9 |  | **Sortieren und ordnen macht Spass**  Sortieren nach verschiedenen Kriterien. |
| 10 |  | **Drehroboter**  Das Muster des Drehroboters richtig zusammenstellen. |
| 11 |  | **Sortiermaschine**  Mittels eines Filmes und der Geldsortiermaschine wird vorgestellt, wie diese funktioniert und nach welchen Kriterien sie sortiert. |
| 12 |  | **vom Code zum Bild**  Nach dem binären Code werden Schwarz-Weiss-Bilder gemalt und erkannt. |
| 13 |  | **Legespiel Binärbilder**  Mit farbigen Plättchen ein Bild gestalten. |
| 14 |  | **Nah und Fern**  Die Pixelgrösse wird anhand von Bildern erlebt. Eigene Pixelbilder können erstellt und erraten werden. |
| 20 |  | **Spielewelt**    Ist digital spannender als analog? Oder umgekehrt? Acht Spiele stehen sowohl analog als auch digital bereit. Das Ranking erfolgt analog. |