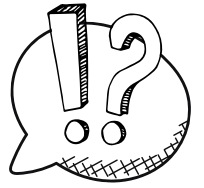


Programmieren in der Grundschule – aller Anfang ist leicht



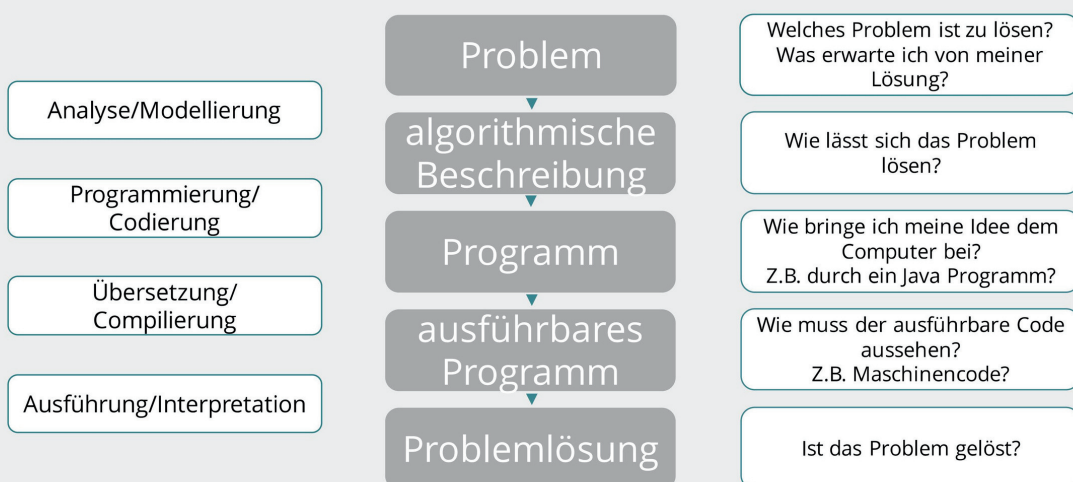
Warum Programmieren in der Grundschule?

Lebenswelt: Wie können wir Kinder auf eine digitalisierte Welt vorbereiten?

- Schule: Wie kann sich Unterricht und Schulleben durch Digitalisierung weiterentwickeln? Wie kann Unterricht durch die Einbeziehung von Medien bereichert werden?
- Politik: Wie kann Deutschland im Vergleich mit anderen Ländern wettbewerbsfähig bleiben?
- Kompetenzen: Programmieren ist keine Einzelkompetenz. Welche anderen Fähigkeiten werden durch den Einsatz gefördert?
- Fachunterricht: Wie können wir die Fähigkeiten für den Fachunterricht nutzen?

- „Programmieren ist das Formulieren einer Problemlösung in Befehlsanweisungen mithilfe einer Sprache, die automatisch in Befehle übersetzt wird, die ein Computer ausführen kann.“ (Wurm 2013, S. 23)
- „Ein Algorithmus ist eine eindeutige Handlungsvorschrift zur Lösung eines Problems oder einer Klasse von Problemen. Algorithmen bestehen aus endlich vielen, wohldefinierten Einzelschritten.“ (Rogers 1987, S. 2)
- Eine Schleife ist eine Kontrollstruktur in Programmiersprachen. Sie wiederholt einen Anweisungsblock – den sogenannten Schleifenrumpf oder Schleifenkörper –, solange die Schleifenbedingung als Laufbedingung gültig bleibt bzw. als Abbruchbedingung nicht eintritt. Eine Schleife dient dazu, ein Programmstück mehrfach zu wiederholen

Was ist Programmieren?





Ronjas Roboter (im Browser oder als App)



Programmieren mit der Maus



HABA Coding Labyrinth



Kahoot!



Informatik an Grundschulen
Ideen, Material und Handreichungen

Junior Uni - Wuppertaler Kinder- und Jugend-
Universität für das Bergische Land gGmbH
Am Brögel 31- 42283 Wuppertal
Telefon 0202 430439 -
info@junioruni-wuppertal.de
junioruni-wuppertal.de



Ein Handout der
Dozentin Bettina Wiek

