

Spielerisch informatische Grundlagen entdecken

- Rundreiseproblem / Herzen sammeln lassen auf einem Spielfeld
- Alltagshandlung, Rezepte, Gebrauchsanweisung (Algorithmus)
- Rätselrunde (wie alt ist Smartphone, Internet, ...)
- Alten Rechner auseinanderschrauben und schauen welche Elemente es sind und wofür sie da sind
- Sortieralgorithmus (EVA-Prinzip)
- Suchstrategien im Internet
- Passwörter mit Chiffriermethoden entwickeln
- Binärcode mit 0/1 Karten zum Rechnen verwenden
- Daten als Begriff mit Beispielen füllen
- Pixelbilder anschauen und gestalten
- Medien als Werkzeug nutzen und nicht zur Affektregulation
- TicTacToe als eines der ersten programmierten Spiele / Spielstrategien entwickeln
- Internet – wo landen unsere Daten