

Offline Coding, spielerisches Programmieren ohne Computer in Sachunterricht

Beitrag von „Caro07“ vom 23. Dezember 2018 18:26

Ich habe mir das Material bei <https://nawitas.uni-koeln.de/index.php?id=538> angeschaut.
Ob das Erstklässler schon schaffen, bezweifle ich.

Allerdings sehe ich Parallelen eher zur Mathematik.

Da geht es um Raumorientierung (zumindest bei uns).

Man bewegt sich auf Plänen rechts, links, geradeaus, geht vorwärts, rückwärts...

Du könntest das als fächerübergreifende Stunde sehen.

Bei uns bauen die Zweitklässler öfter einmal Roboter und stellen sie im Schulhaus aus,
doch ich vermute, dass das dann eher zum Fach Kunst gehört.

Ein schönes youtube - Filmchen gibt es auch:

[offline coding Kindergarten](#)

Auf jeden Fall ist es eine interessante Idee, die Raumorientierung auf diese Ebene zu bringen.
Da dies doch komplexer ist und einen anderen Überbau hat als reine Raumorientierungsübungen, würde ich dies frühestens im 2. Schuljahr machen.

P.S.:

Ich würde eine solche Einheit gar nicht so in Richtung Programmiersprache sehen wollen. Für mich wäre es eher eine Aufgabe, wo die Schüler herausgefordert sind, durch Denken und Ausprobieren eine ideale Lösung zu suchen. Wenn ich sie anwenden würde, würde ich diese Aufgabe zu einer mathematischen Aufgabe in Bezug auf Raumorientierung modifizieren. Ich sehe darin viel Potential in der Richtung.