

Sek I: unpassender Lehrplan Informatik (Niveau viel zu hoch)

Beitrag von „Kiggie“ vom 25. November 2020 10:42

Ich spiele ja gerne mit den Mindstorms und habe dadurch oft auch schon Schüler begeistern können. Bei Algorithmen denke ich nun nicht an blöde Strukturen und C, sondern die Hernaführung mit greifbaren Dingen, wie hier auch schon beschrieben.

Alleine um eine Abwechslung zu bekommen und vielleicht auch ein Interesse für das Thema zu wecken.

[Zitat von state_of_Trance](#)

Ist Trial and Error nicht ein wichtiger Teil des Programmierens? Genau so erinnere ich mich an meine wenigen eigenen Programmiersversuche ☐☐

Und Blöcke zusammen zu klicken kann da schon ganz spannend sein, wenn man es direkt ausprobieren kann.

Der Roboter soll ein bestimmtes Muster nachfahren und dann läuft es genauso. Ausprobieren und schauen was passiert und dann nachjustieren.