

# Wie die Informatik zum Abenteuer wird

Studentin: *Alexandra Maximova*

---

Fach: *Fachdidaktik 2 (Abenteuer Informatik)* – Professor: *Giovanni Serafini*  
Abgabedatum: 22.04.2020

## Spielchen gefällig?

Formuliere eine Leitidee zum Kapitel 16 (Spielchen gefällig?) vom Buch "Abenteuer Informatik" von Jens Gallenbacher.

**Leitidee.** Menschen sind nicht allwissend und leben in einem gerichteten Zeitstrahl. Sie haben keinen Zugang zu Informationen aus der Zukunft, und trotzdem müssen sie Entscheidungen treffen und Probleme lösen. Probleme, die hier und jetzt gelöst werden müssen, während die Informationen für eine optimale Lösung erst später zur Verfügung stehen werden, treten sehr häufig auf. Zum Beispiel, wenn ein Mensch eine Saisonkarte fürs Freibad kauft, weiss er nicht, ob er diese auch tatsächlich nutzen wird. Aber er kann nicht bis September warten, sonnige Tage zählen und erst dann zurück in die Zeit reisen, um in Juni eine Saisonkarte zu kaufen.

Deswegen ist es wichtig, dass die SuS mit solchen Problemen konfrontiert werden und sehen, dass man mit der richtigen Formalisierung und Modellierung sogar in diesen scheinbar hoffnungslosen Fälle relativ gute Entscheidungen treffen kann.