Ablauf Lektion 1

# Einführung

* Vorstellung, wer sind die Lehrer
* Regeln für die Informatik AG

# Einführung

* Was lernen wir? Ein Computer ist eine Maschine, der Anweisungen ausführt
* Welche Beispiele fallen euch zu diesen Wörtern ein:
  + Computer: Ampel, Handy
  + Programm: Rezept, Vorschrift
  + Information und Daten: Buch, Postkarte, Klassenliste

# Aufbau

* Lehrer baut Gitter mit Eddie und Haus auf
* Aufteilen in 2 Gruppen

# Ablauf

* Jede Gruppe “programmiert” einen Ablauf, um Eddie zum Haus zu lenken. Die Kinder legen die Pfeile zurecht.
* Tauschen, die andere Gruppe führt den Ablauf aus (=ist der Computer)
* Falls es geklappt hat, darf die Gruppe neue Hindernisse (Adler, Fuchs, etc) in den Weg legen
* Es wird wieder getauscht, etc.

# Zusätzliche Aufgaben

* Nutzen von Zählern (2, 3) um Pfeile zu sparen. Welches ist die Lösung mit den wenigsten pfeilen?