

PhänomexX.mobil Informatik-Ausstellung 1

Nr.	Stationsname	Aufgabe
Stationen für die Klasse oder größere Gruppen		
K1	Binärzähler (Handbuch für Lehrkräfte)	Simulations-Spiel
K2	Codierspiel (Handbuch für Lehrkräfte)	Simulations-Spiel
K3	Einführung in Scratch (Handbuch für Lehrkräfte)	Programmieren
K4	Bubblesort (Handbuch für Lehrkräfte)	Sortier-Spiel
G1	The Orange Game (Seite 48)	6 Schüler/innen
G2	Telegrafenspiel (Seite 49)	8 – 12 Schüler/innen
Stationen für die Partnerarbeit		
1A	Buchstaben aus Pixeln zeichnen	zeichnen
1B	Dot-Matrix - Pixelbuchstaben codieren	codieren
2A	Pixelbilder zeichnen	zeichnen
2B	Pixelbilder codieren	codieren
3A	Digitalisieren einer Tulpe	zeichnen und codieren
3B	„Malen nach Zahlen“	Vektorgrafik
4A	Dualsystem	Aufgabenblatt
4B	Binäre Uhr	Uhr stellen
5	7 Segment-Anzeige	Schalter
6	Informationen decodieren: Frucht-Teller	AB
7A	Informationen codieren: ASCII-Code	AB
7B	Das Geheimnis der Kette: ASCII-Code	Perlenschnur
8A/B	Parallele Datenübertragung: Sender/Empfänger	Schalter
9A/B	Morsecode: Sender/Empfänger	Lichtmorsen
10	7 Segment-Ziffern	Kabel verbinden
11	Farbmischer	Experimentieren
12	Die „magische“ Fehlererkennung	„Zauberspiel“
13	Fässer sortieren	sortieren
14	„Sortierendes Netz“	Sortier-Spiel
15A	OZOBOT – Erkundung eines Automaten	Roboter
15B	OZOBOT – Steuerung eines Automaten	Roboter
16	Nachrichten ver- und entschlüsseln	Krypto-Scheiben
17	Scratch - Der Zeichenstift	Programmieren
18	Scratch - Die Autofahrt	Programmieren
19	Fahrzeuge mit Computersteuerung	Komplexe Steuerung
20	Scratch - Ampelkreuzung	Programmieren
21	Raspberry Pi – Bestandteile entdecken und benennen	Computer
22	Rundreise des Bundespräsidenten	Experimentieren