



Analoges Programmieren: **Dekodierübung**

Art: Übung



Diese Übung vermittelt Schülerinnen und Schülern ein erstes Verständnis von gemeinsamer Sprache und Syntax. Auch Roboter/Computer verstehen eine bestimmte Sprache, die Schülerinnen und Schüler erlernen müssen, um erfolgreich programmieren zu können.



































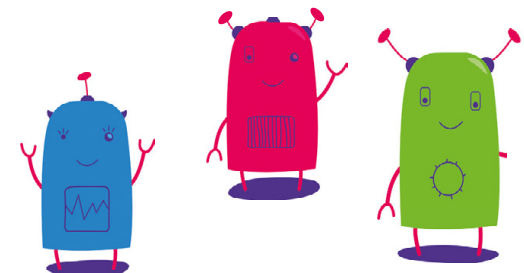
Die Datei doppelseitig drucken. Entsprechend der Anzahl der Schülerinnen und Schüler ausdrucken. Wir empfehlen das Material zu laminieren, um es in verschiedenen Klassen einsetzen zu können.

Lehrmaterialien

Analoges Programmieren I - Dekodierung

Wir nutzen Schrift um uns gegenseitig Informationen zukommen zu lassen. Man kann aber auch Geheimsprachen oder sogenannte Codes benutzen. Hier siehst du die Geheimsprache der Quietschbunt-Roboter

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
											
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
											
Y	Z	Ö	Ä	Ü	.	!	?				
											



Lehrmaterialien

Analoges Programmieren I - Dekodierung

Kannst du entziffern, was die Quietschbunt-Roboter sagen? Und kannst du deinen eigenen Namen in Quietschbunt-Robotersprache schreiben?

