

# Programmierwerkstatt

## A) «Offline» Aufgaben

- 1.) Flussdiagramme erfinden
- 2.) Zahlensortiermaschine auf dem Pausenplatz zeichnen
- 3.) Menschlicher Roboter

## B) Physische Roboter bzw. Gegenstände programmieren

- 1.) **Bee -/Bluebot**
- 2.) **Ozobot:** programmieren mit Blockly: (<http://ozoblockly.com/editor>)
- 3.) **Ozobot:** programmieren durch zeichnen
- 4.) **Thymio:** <https://www.thymio.org/de:winstall> (Aufgabenkarten)
- 5.) **Makey Makey:** Zeichnen, basteln, kombinieren mit scratch

## C) Online Aufgaben

- 1.) Visuelle Programmiersprache: **Scratch:** <https://scratch.mit.edu/> (Aufgabenkarten)
- 2.) Visuelle Programmiersprache: <http://appinventor.mit.edu/explore/> Android-Apps selber programmieren. (anspruchsvoll)
- 3.) Game: <https://lightbot.com/> (virtueller Roboter programmieren)
- 4.) <https://ifttt.com/recipes> (Rezepte für den eigenen Alltag programmieren)