

# PhänomexX.mobil Informatik-Ausstellung 1

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