



SCHWARZER PETER ALGORITHMUS

SchülerInnen bringen das Spiel "Schwarzer Peter" in die richtige Reihenfolge und erstellen somit einen Spielealgorithmus.

Zielgruppe: Sekundarstufe 1/2

Fach: nicht fachbezogen

Lehrplanbezug: Computational Thinking

Dauer: 10-20 Minutes

Diagrammtyp: Aktivitätsdiagramm

Sprache: Deutsch

MODELING AT SCHOOL


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Schwarzer Peter ALGORITHMUS

Challenge

Vervollständige das Aktivitätsdiagramm mit den Aktivitäten in den Kreisen und erschaffe somit einen "Schwarzer Peter" Algorithmus!

