

„Kidbots“ – analoges Programmieren

- (Jerome Bruner: EIS-Prinzip)
- Enaktive Ebene
 - Differenzierungsoptionen:
 - 1. Stufe: Nur gerade Pfeile; Pfeile zeigen in Gehrichtung; auf Feld
 - 2. Stufe: Nur gerade Pfeile; Pfeile zeigen in Gehrichtung; neben dem Feld
 - 3. Stufe: Gerader Pfeil + Drehpfeil; Pfeile zeigen in Gehrichtung; auf Feld
 - 4. Stufe: Gerader Pfeil + Drehpfeil; Pfeile zeigen in Gehrichtung; neben dem Feld
 - 5. Stufe: Gerader Pfeil + Drehpfeil; feste Pfeilausrichtung; neben dem Feld
- Weitere Differenzierungsoption: Simultanes Legen vs. Vorlegen



Quelle: eigenes Foto