

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	5
<b>Einleitung</b> .....	7
<b>Teil 1: Digitale Kompetenz und Programmieren</b> .....	11
Leitlinien und Forschung .....	11
Digitale Kompetenz im Lehrplan .....	11
Neue Möglichkeiten mit digitalen Werkzeugen .....	13
Die Digitalisierungsstrategie in Schweden .....	14
Studien zu digitalen Werkzeugen im Kindergarten .....	14
Digitale Gewohnheiten und kritisches Hinterfragen .....	15
Was ist Programmieren? .....	16
Konzepte des Programmierens .....	17
Blockprogrammierung .....	19
<b>Teil 2: Programmieren im Kindergarten</b> .....	21
Erste Schritte .....	21
Programmieren auf dem Lerntablet .....	22
<i>Lightbot Jr.</i> .....	26
<i>Osmo Coding</i> .....	33
<i>Loopimal</i> .....	35
Programmieren ohne digitale Technik .....	38
Verdeutlichung durch ein Flussdiagramm .....	39
Programmieren im Alltag .....	41
Spiele mit Befehlen .....	42
Das Erschaffen eines physischen Pfades .....	44
Weitere Erkundungen .....	46
Spiele mit genauen Anweisungen .....	46
Das Sortieren von Daten mit dem Flussdiagramm .....	49
Die Tanzprogrammierung .....	51
Problemlösung mit den Jüngsten im Kindergarten .....	54

Programmieren mit Robotern und weiterem Zubehör. ....	56
<i>Bee-Bot</i> .....	58
<i>Blue-Bot</i> .....	66
<i>Ollie</i> .....	72
Roboter für die Jüngsten im Kindergarten.....	74
<b>Teil 3: Vertiefte Arbeit mit digitaler Kompetenz</b> .....	76
Was ist programmiert?.....	76
Programmierte Dinge im Alltag.....	77
Kritisches Hinterfragen und verantwortungsvoller Umgang.....	79
Was ist wahr, was ist falsch?.....	80
QR-Codes.....	82
Die Verwendung von QR-Codes im Kindergarten .....	83
<b>Schlusswort</b> .....	92
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	94