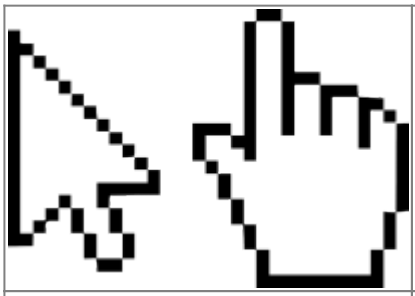
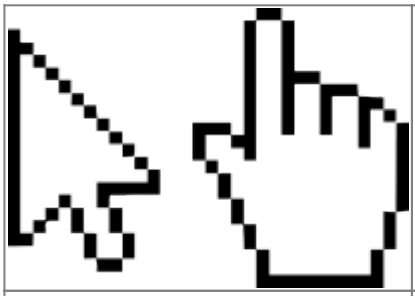
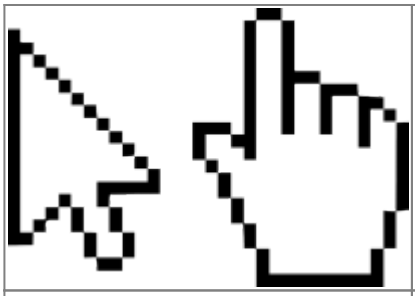
Komplexere Daten übertragen (Pixelgrafiken)

	**Komplexere Daten übertragen (Kurzbeschreibung)**
Idee	In diesem Spiel entwickeln die Kinder Möglichkeiten, komplexere Daten ohne den Einsatz von verbaler Sprache zu übertragen - in diesem Fall nur durch vorbereitete Anzeigekarten. Das Spiel simuliert auf einfache Weise eine Datenübertragung von Bilddaten in Computernetzwerken. Die dazu erforderlichen Strategien sind deutlich komplexer als beim Weitergeben von Farben.
Organisatorisches	Schulform: Grundschule Klassenstufe: 3-4 Zeitumfang: ca. 30-45 Minuten
Curriculares Umfeld	**Bildungsstandards im Primarbereich (GI)** - Die Schüler*innen geben an, dass Vereinbarungen notwendig sind, um Daten zu codieren und zu decodieren (S.13) - Die Schüler*innen nutzen und entwickeln Vereinbarungen zur Übermittlung von Nachrichten (S.13) **Orientierungsrahmen Medienbildung** - Die Schülerinnen entwickeln Lösungsstrategien (5.2) - Die Schülerinnen setzen Lösungsstrategien effektiv um (5.3)
Voraussetzungen	Lehrer*innen wenden die Begriffe Information, Daten, Codierung und Pixelgrafik sicher an. Schüler*innen arbeiten in 2er-Teams kollaborativ an Lösungen zu einem Problem
Ablauf	Monochrome Bildinformationen (5×5 Pixel) werden in einem Rennen zwischen Teams in andere, visuell erfassbare Zeichen umgewandelt. Die Teams entwickeln dazu problemorientiert eine Strategie. Das Team mit der effektiveren Strategie gewinnt.
fachlicher Hintergrund	Für den Transport in Computernetzwerken müssen *Informationen* so umgewandelt werden, dass sie möglichst genau und effizient übertragen werden können. Diese Umwandlung bezeichnet man als *Codierung*. Dabei werden aus *Informationen* durch die Codierung *Daten*. Daher spricht man in Computernetzwerken von einer *Datenübertragung*. Bilddateien werden dafür in einfach übertragbare Informationen umgewandelt. Sie werden dafür in Bildpunkte (Pixel) zerlegt.
Materialien	PDF-Export dieser Seite **Zum Ausdrucken:** * Leere Matrix (zum Ausfüllen auf der Empfängerseite) * Kartensatz (Zum Übertragen auf der Senderseite) * Vorgegebene Pixelgrafiken (müssen bei der Übertragung kodiert werden)

Ausführliche Beschreibung

	**Komplexere Daten übertragen (Kurzbeschreibung)**
Einordnung	In diesem Spiel entwickeln 2er-Teams eine Codierung zur Übertragung einfacher Bildinformationen. Das Spiel ist dem Spiel „Farben weitergeben“ ähnlich, allerdings ist die Art der Information nun eine ganz andere und wesentlich näher an den „realen“ Vorgängen im Internet. Hier kommunizieren darüber hinaus „Paare“ statt Gruppen miteinander. In diesem Spiel geht es nicht um die Übertragung einer einzelnen Information, sondern um die Übertragung von Bildern. Es handelt sich dabei um einfache Pixelgrafiken aus 5×5 Bildpunkten. Die Größe wird deswegen gewählt, weil z.B. Mikrocontroller wie der Calliope genau über eine solche Anzeigemöglichkeit verfügt und sich damit didaktisch anschließen lässt.
Spielvoraussetzungen	- ein wenig Platz - Schulklasse, die in 2er-Teams eingeteilt ist - Ausgedruckte Downloadmaterialien (s.o.)
Ablauf	Es werden Partnergruppen gebildet. Die Aufgabe besteht darin, zunächst im Paar jemanden zu bestimmen, der die Rolle des Senders übernimmt und einen, der die Rolle des Empfängers spielt. Der Sender soll dem Empfänger eine Pixelgrafik (5×5) durch den Raum allein mit Hilfe des Kartensatzes übermitteln. Der Empfänger notiert das Ergebnis in der leeren Matrix. Dabei gilt: * es darf während des Spiel nicht gesprochen werden * es darf immer nur eine Karte zur Zeit hochgehalten werden * das Spiel endet, wenn die ersten drei Paare fertig sind **Phase 1:** Die Paare einigen sich auf ein Verfahren bzw. entwickeln ein solches und stellen sich im Raum gleichzeitig mit den anderen Paaren gegenüber auf. **Phase 2:** Die Paare bekommen kurz Gelegenheit, ihr Verfahren zur überarbeiten. Danach geht es wieder in Phase 2.
Varianten	Alternativ lässt sich auch Besteck verwenden (Teelöffel, Esslöffel, Kuchengabel, Gabel, Messer). Der Vorderste hat dann jeweils einen Bestecksatz vor sich liegen und muss dann, wenn die Info bei ihm ist, das betreffende Besteckteil greifen.
Optionen/Erweiterungen	Man tauscht nach Ende des Spiels einzelne Spieler aus den Teams aus, z.B. gehen zwei Spieler aus Team A zu Team B und zwei Spieler aus Team B zu Team A. Die ausgetauschten Spieler dürfen von der neuen Gruppe aber nicht in die jeweils verabredeten Zeichen eingeweiht werden. Daraus ergeben sich Probleme beim erneuten Durchspielen.
Erfahrungen	Die Gruppe, deren Zeichen am einfachsten aufgebaut sind, kann dieses Spiel meistens für sich entscheiden. Sie sollten für die Verabredung der Zeichen etwa 3–5 Min. Zeit geben. Es ist außerdem wichtig, dass keine Gruppe die Zeichen der anderen mitbekommt (in verschiedene Ecken des Raumes gehen). Verboten sind Zeichen der Marke: ‚Ich klopfe Dir hörbar auf die Schulter.‘, so dass der Vordermann schon beim ersten Mal hört, was gespielt wird… Das Spiel schürt bei ehrgeizigen Gemütern leicht Aggressionen („Oh, manno, wie blöd bist Du denn, dass Du das nicht gebacken kriegts!“). Das Schwerste ist meisten für den Vorderen der Transfer von gespürtem Zeichen zur „richtigen“ Farbe, da er diese ja im Gegensatz zu seinen Teamkollegen unter enormen Zeitdruck aussprechen muss.

	**Komplexere Daten übertragen (Kurzbeschreibung)**
Reflexion	Am Schluss sollen die Gruppen ihre „Codierungen“ einander vorstellen. Leitfragen könnten sein: - Welche „Codierungen“ waren besonders erfolgreich? - Was ist für eine schnelle Codierung wichtig? - Wer in der Gruppe hat es während des Spiels am schwersten? - Wer in der Gruppe hat es während des Spiels am leichtesten? - Was kann beim Weitergeben alles schiefgehen? - Welche Informationen kann ich über den Rücken weitergeben und welche nicht? - Funktioniert das z.B. auch mir Wörtern? (Wo wären da Probleme?)

From:
https://wiki.mzclp.de/ - **Fortbildungswiki des Medienzentrums Cloppenburg**

Permanent link:
https://wiki.mzclp.de/doku.php?id=material:infgsnds-karten&rev=1589275105

Last update: **2020/05/12 11:18**