



Medien und Informatik im Kindergarten Arn

26. Mai 2026

Die Kinder des zweiten Kindergartenjahres arbeiteten an verschiedenen Aufgaben, wie Sudoku und dem Geobrett. Dabei lernten sie, Aufgaben Schritt für Schritt und nach festen Regeln zu lösen. Sie stellten sich immer wieder Fragen wie: Was weiss ich bereits? Welche Regel gilt? Und was ist der nächste sinnvolle Schritt?

Dieses planvolle und strukturierte Vorgehen ist in der Informatik von grosser Bedeutung und wird als algorithmisches Denken bezeichnet. Ein Algorithmus ist eine klar definierte Abfolge von Schritten, die zu einer Lösung führt.

Durch diese Aufgaben üben die Kinder, systematisch und logisch zu denken. Sie erfahren, dass sich Probleme besser lösen lassen, wenn man sie in einzelne Schritte zerlegt und dabei klare Regeln beachtet. Diese Fähigkeit bildet beispielsweise eine wichtige Grundlage für das spätere Programmieren.

