



Mythos N^o 1: „Programmieren zu lernen ist eine anstrengende und zeitaufwändige Tätigkeit.“

Lernen von Programmiersprachen



„Programmieren ist wie Küssen: Man kann darüber reden, man kann es beschreiben, aber man weiß erst was es bedeutet, wenn man es getan hat. Vielen wird es so gehen: Ich würde gerne Programmieren lernen, aber ich glaube, ich kann es nicht! Für diese Menschen hat Cecily Carver folgende Tipps.“

»**Programmieren ist kein Hexenwerk: Lass dich nicht verunsichern**« *t3n* (2015)

t3n.de/news/programmieren-lernen-588904/



Mythos N^o 2: „Programmieren ist eng mit Mathematik verknüpft und erfordert einen hohen Kenntnisstand dieser.“

Lernen von Programmiersprachen



„Die meisten Probleme, die Programmierer zu lösen haben, sind effiziente Datenverwaltungen. Hierfür müssen eher Datenstrukturen bekannt sein, als höhere Mathematik.“

»**Wie viel Mathematik brauche ich zum Programmieren?**«

Progen.org

progen.org/doku.php?id=start:math



Mythos N° 3: „Es gibt eine große Vielfalt von Programmiersprachen und davon ist jede so anders, dass ich immer wieder von vorne anfangen muss.“

Lernen von Programmiersprachen



»Die richtigen Programmiersprachen für Anfänger.«

It-talents Landwehr, Jesko (2018)

it-talents.de/blog/it-talents/so-gelingt-der-einstieg-in-die-programmierung



»Überblick über verschiedene Programmiersprachen« *BMU Verlag*

bmu-verlag.de/uberblick-uber-verschiedene-programmiersprachen/



Mythos N° 4: „Programmieren wird in naher Zukunft durch künstliche Intelligenzen betrieben. Das Erlernen jener Fähigkeiten ist daher überflüssig.“

Lernen von Programmiersprachen



»Wird künstliche Intelligenz Programmierer ersetzen?«

SALESmanago Blog (2019)

blog.salesmanago.de/marketing-automation/wird-kuenstliche-intelligenz-programmierer-ersetzen/



»Künstliche Intelligenz Vs. Mensch – Sind Wir Ersetzbar?«

MoreThanDigital

Wengeler, Mathias (2019)

morethandigital.info/kuenstliche-intelligenz-vs-mensch-sind-wir-ersetzbar/



Mythos N° 5: „Programmieren ist eine Einzelbeschäftigung ohne großen menschlichen Kontakt.“

Image von Programmierer:innen



»Programmieren ist sozialer geworden« *golem.de*
golem.de/news/programmieren-programming-motherfucker-do-you-speak-it-1405-106106-2.html



»Warum ein zweiter Blick auf den Nutzen von Pair Programming lohnt – Gemeinsam weniger einsam programmiert«
entwickler.de Trotzki, Thomas & Thomas Schissler (2018)
entwickler.de/online/windowsdeveloper/pair-programming-579843832.html



Mythos N° 6: „Programmieren ist eine Domäne von weißen Männern.“

Image von Programmierer:innen



„Eine wichtige Informatik-Erfindung nennen, die von einer Frau stammt? Da kommt selten eine Antwort. Und doch belegen die Gewinnerinnen zahlreicher Auszeichnungen, wie etwa des berühmten Turing-Awards: Zentrale Erfindungen in der Informatik stammen von Frauen. Wir stellen sechs von ihnen vor.“

»Heldinnen der Informatik« *SFR 3* Buchmann, Peter (2014)
srf.ch/radio-srf-3/digital/heldinnen-der-informatik
[9 Black Women in Data Science to Know](#)



Mythos N° 7: „Alle Programmierer:innen sind ausgebildete Erwachsene.“

Image von Programmierer:innen



Über Jugend hackt *Jugend hackt*
jugendhackt.org/ueber/



»Programmieren lernen: Die besten Produkte für Kinder und Jugendliche«
Edition F Knodel, Philipp (2016)
editionf.com/Programmieren-lernen-Tolle-Produkte-fuer-Kinder-und-Jugendliche/



Mythos N° 8: „Alle Hacker:innen sind Programmierer:innen, die Codes für illegale und kriminelle Aktivitäten ausarbeiten.“

Image von Programmierer:innen



»Was ist ein Hacker?« *Vpnoverview* Janssen, David (2020)
vpnoverview.com/de/sicheres-internet/cyberkriminalitaet/was-ist-ein-hacker/



Hackerethik Chaos Coputer Club
ccc.de/de/hackerethik



Mythos N° 9: „Programmieren erfordert eine teure Grundausstattung, wodurch der Einstieg recht kostspielig ist.“

Anwendung



„Der *Raspberry Pi* ist ein Minicomputer auf einer nur Scheckkarten-großen Platine, der sich vielfältig erweitern lässt. Er wurde ursprünglich zu Lern- und Demonstrationszwecken entwickelt, eignet sich aber auch für die Realisierung verschiedener privater oder professioneller Anwendungen.“

»Definition Was ist Raspberry Pi?« *BigData-Insider*

Luber, Stefan & Nico Litzel (2017)

bigdata-insider.de/was-ist-raspberry-pi-a-670954/



Mythos N° 10: „Programmieren findet nur Anwendung in digitalen Räumen. Wer Basteln mag, wird lieber Ingenieur:in.“

Anwendung



»Mit Robotern das Programmieren lernen«
Bildung.digital
[bildung.digital/artikel/
mit-robotern-das-
programmieren-lernen](http://bildung.digital/artikel/mit-robotern-das-programmieren-lernen)

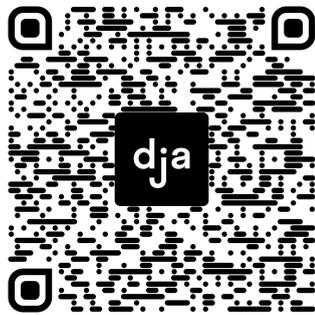


»Programmieren und Basteln mit dem Einplatinencomputer«
Rheinwerk Verlag GmbH (2021)
[rheinwerk-verlag.de/zeit-fuer-
weiterbildung/programmieren-
lernen-fuer-kinder/calliope-mini-
projekte/](http://rheinwerk-verlag.de/zeit-fuer-weiterbildung/programmieren-lernen-fuer-kinder/calliope-mini-projekte/)



Mythos N° 11: „Programme werden nur in schwer nachvollziehbaren Quellcodes geschrieben.“

Anwendung



„Guter Code oder schlechter Code – Definitionen dafür, woran die Code-Qualität erkennbar ist, gibt es viele. Die Lesbarkeit von Code stellt aber häufig ein wichtiges Kriterium dar.“

»**Besserer Code mit fünf Tipps. Der Code Codex: Ein Knigge für guten Code?**« *entwickler.de* Klose, Ann-Cathrin (2017)

entwickler.de/online/development/code-codex-knigge-guter-code-579782243.html



Mythos N° 12: „Programmieren entstand erst mit der Erfindung des Computers.“

Anwendung



„Ganz in Vergessenheit geriet sie nie, war sie doch die Tochter eines berühmten Mannes. Aber es dauerte nach ihrem Tod über 100 Jahre, bis ihre eigenen Leistungen erkannt und Ada Lovelace endlich ihretwegen bekannt wurde.“

»**Ada Lovelace – Gegen alle Widerstände: Ouvertüre des Computer-Zeitalters**«

Deutsches Patent- und Markenamt Dr. Potthast, Björn, Jan (2021)
dpma.de/dpma/veroeffentlichungen/aktuelles/patentefrauen/adalovelace/index.html