



Programmieren D5

Ein Mebis-Kurs in der Deutschklasse 5 an Mittelschulen

Mediendidaktik <input checked="" type="checkbox"/>		Medienerziehung
Der Lernbereich 2 des einstündigen Fachs INFORMATIK soll mithilfe eines mebis-Kurses im blended-learning vermittelt werden (flipped classroom ist möglich). Erklärvideos, H5P-Übungen, ein Kollaborationstool und eigene Programmierungen in SCRATCH schöpfen dabei die Potenziale digitaler Medien aus.		
Zielgruppe	5. Jahrgangsstufe, speziell Deutschklasse, Mittelschule	Kompetenzerwartungen
LehrplanPLUS	Informatik 5, Lernbereich 2: Programmieren	Inf5 Lernbereich 2: Programmieren Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen Abläufe (z. B. Schrittfolgen bei der Bewegung einer Figur) und gliedern diese in sinnvolle Teilschritte, um dazu Handlungsvorschriften zu formulieren. • verwenden angeleitet in einfachen pädagogischen Entwicklungsumgebungen algorithmische Grundstrukturen, um Abläufe zu modellieren und zu implementieren. • testen und optimieren angeleitet ihre mit algorithmischen Grundstrukturen modellierten Abläufe • erhalten Einblick in die Denkweise des Computational Thinking
DigComp Edu_Bavaria	3. Lehren und Lernen Lehren (3.1) Selbstgesteuertes Lernen (3.4)	
ISB Kompetenzrahmen zur Medienbildung	5. Schülerorientierung Schüleraktivierung (5.3) 6. Förderung der Medienkompetenz der Lernenden Basiskompetenzen (6.1)	
	5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	
Medienprojekt bzw. Methode		Medienprodukt bzw. Material)
blended-learning, optional: flipped classroom		Mebis-Kurs
Zeitlicher Rahmen	ca. 20 UZE	
Benötigtes Material:	mebis-Kurs für analoges Programmieren: Bauklötze und Teppichfliesen	
Kurze inhaltliche Darstellung		
Die Lernenden werden anhand einer Ankergeschicht in leichter Sprache an das Programmieren herangeführt. Durch die Kombination von Erklärvideos und H5P Übungen werden die Kompetenzen spielerisch selbstgesteuert erarbeitet um die erworbenen Fähigkeiten am Ende in einem Scratch-Projekt umzusetzen.		
Zusatzinformationen		
Auf Anfrage kann Einschreibung in den Kurs erfolgen.		
Kurzinformation zum Autor		
Christoph Hanold, Medienpädagogischer Berater digitale Bildung am Schulamt in der Landeshauptstadt München, Beratungsrektor		
Kontaktinformationen dürfen auf Ihre Anfrage im DigiLLab weitergegeben werden.		