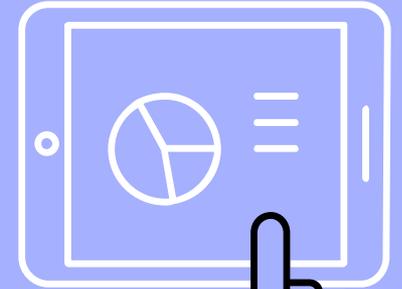
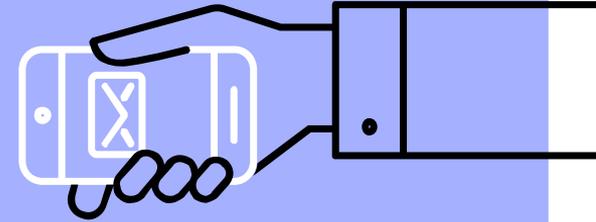
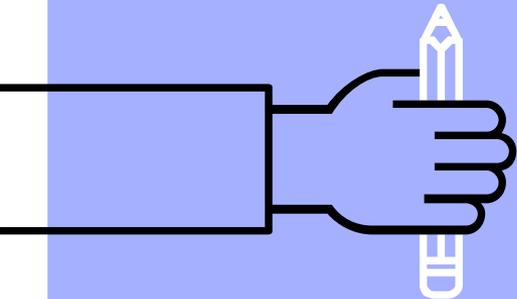
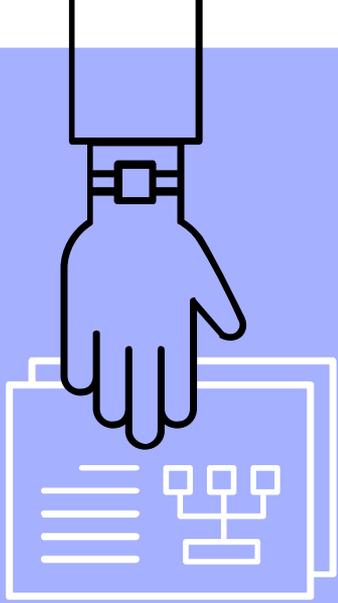
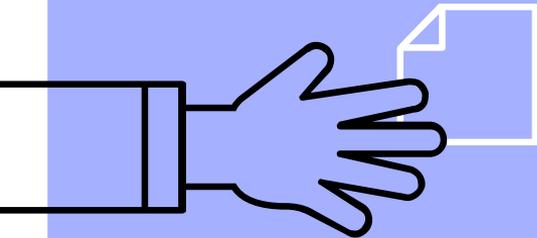
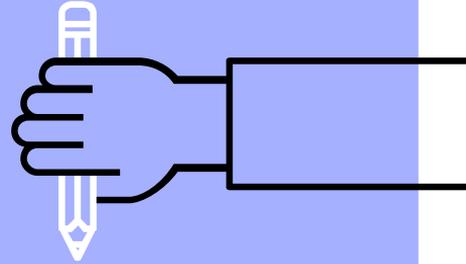


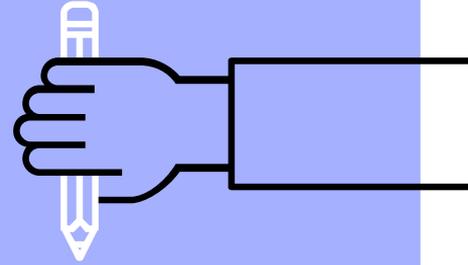
Informatische Bildung in der Primarstufe



Umfrage vor der Veranstaltung

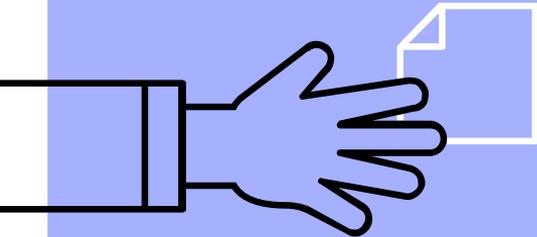
Link im Chat





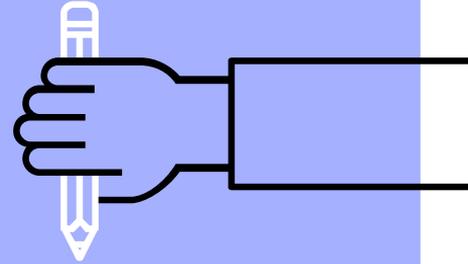
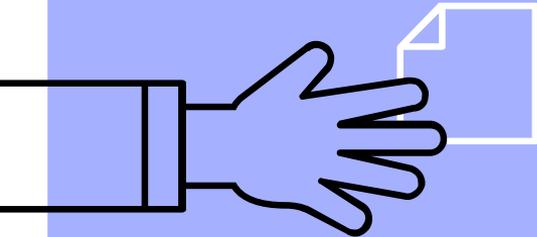
Wortwolke mit Menti

Link im Chat



Was mögen Sie?

Link im Chat



Heute:

1. Was ist informatische Bildung?
2. Warum und wo in der Grundschule?
3. Und im Saarland?
4. Informatikinhalte
5. Was davon in der Grundschule?
 - Kompetenzbereiche
6. Algorithmische Grundbausteine
7. Unser Seminar
 - Anforderungen
 - Termine



Was ist informatische Bildung?

Informatiksystem

Spezifische Zusammenstellung von *Hardware*, *Software* und *Netzverbindungen* zur Lösung eines Anwendungsproblems

Informatik

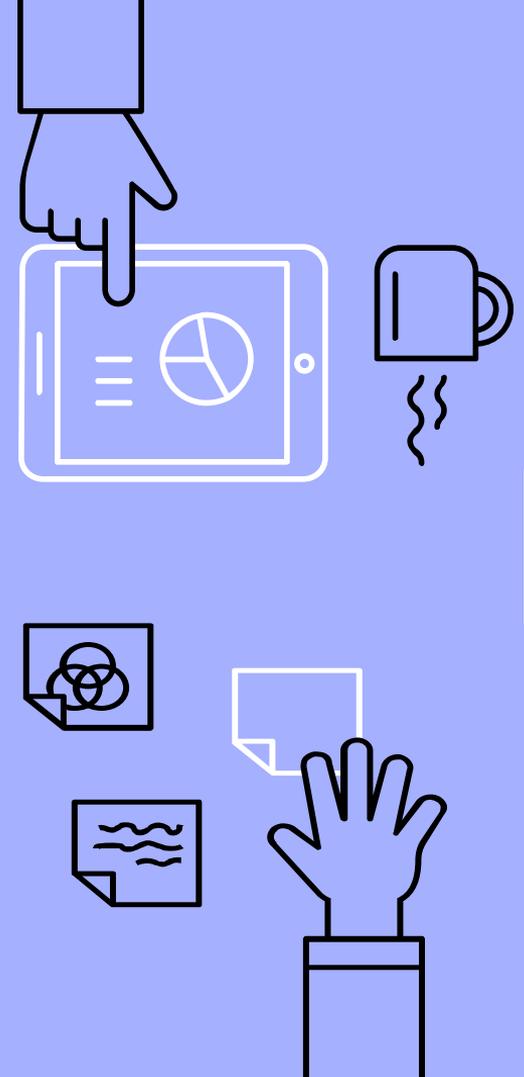
Die *Wissenschaft* von Entwurf und Gestaltung von Informatiksystemen

Informatische Bildung

Grundlagenverständnis von Informatiksystemen

Beispiele:

- ▶ Computer, Smartphones
- ▶ Spielekonsolen, Fernseher
- ▶ Haushaltsgeräte
- ▶ Ampeln
- ▶ Supermarktkassen
- ▶ ...



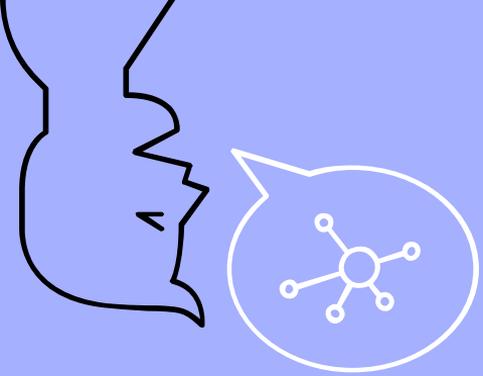
Infomatiksysteme in der Welt der Kinder

Steigende Bedeutung in der Erfahrungswelt der Kinder

Beispiele:

- Antworten auf Fragen kennen "das Internet" oder "das Handy"
- Spielzeug mit programmierter Steuerung
- Navigationssystem im Auto
- Online-Shopping
- Videokonferenzen, Zoom, BigBlueButton, ...
- Online-Lernen, z.B. Online Schule Saar
- ...

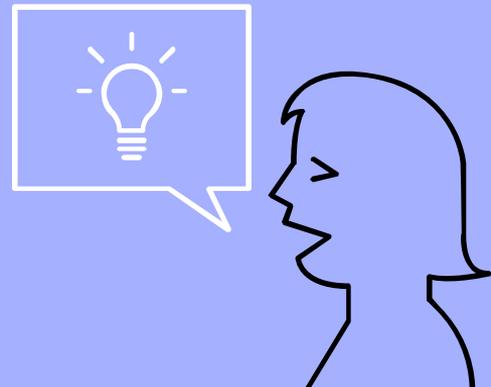




“

Wir brauchen [...] auf allen Schulstufen [...] eine gestufte, kritische informations- und kommunikations-technologische Grundbildung [...] in einer neuen **Allgemeinbildung**; 'kritisch', d.h. so, dass die Einführung in die **Nutzung** und in ein elementarisierendes **Verständnis** der modernen [...] Kommunikations-, Informations- und Steuerungsmedien immer mit der Reflektion über ihre Wirkungen [...] verbunden werden.

Klafki 1993,
Der Bildungsauftrag des
Sachunterrichts in der
Grundschule, S. 5

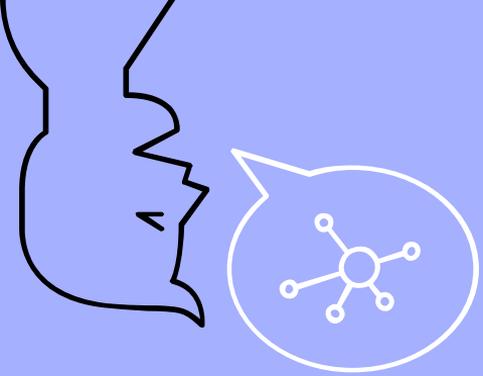


Wo könnte informatische Bildung in der Primarstufe stattfinden?

Bildungsauftrag des **Sachunterrichts**

-> Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf die heutige Gesellschaft

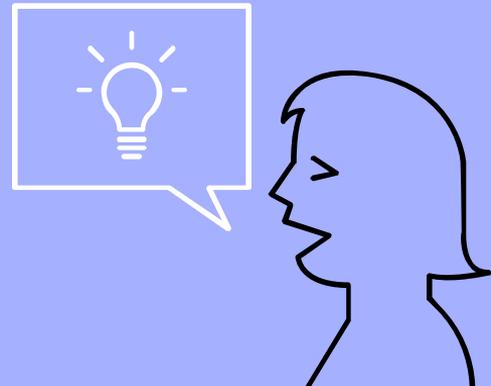




“

*Denken wir an moderne Konsumgüter [...] Orientiert man sich lediglich an den Anweisungen der Manuals, so kann man erfahren, wie seine Funktionen [...] ausgelöst werden können. Die diesen zugrundeliegenden Funktionsprinzipien bleiben jedoch im Verborgenen. [...] Wer aber **das Wesen der Programmierung** von elektronischen Geräten verstanden hat, findet sich hier wesentlich schneller zurecht.*

Giest 2010,
Anschlussfähige
Bildung im
Sachunterricht, S. 17



Auseinandersetzung
mit Information und
deren Verarbeitung
ist zwingend!

Ziel:

Vermittlung von
allgemeinbildenden und
kindgerechten Aspekten
der informatische Bildung
im Sachunterricht



Informatiksysteme im Unterricht

Medium

z.B. Lernsoftware

Werkzeug

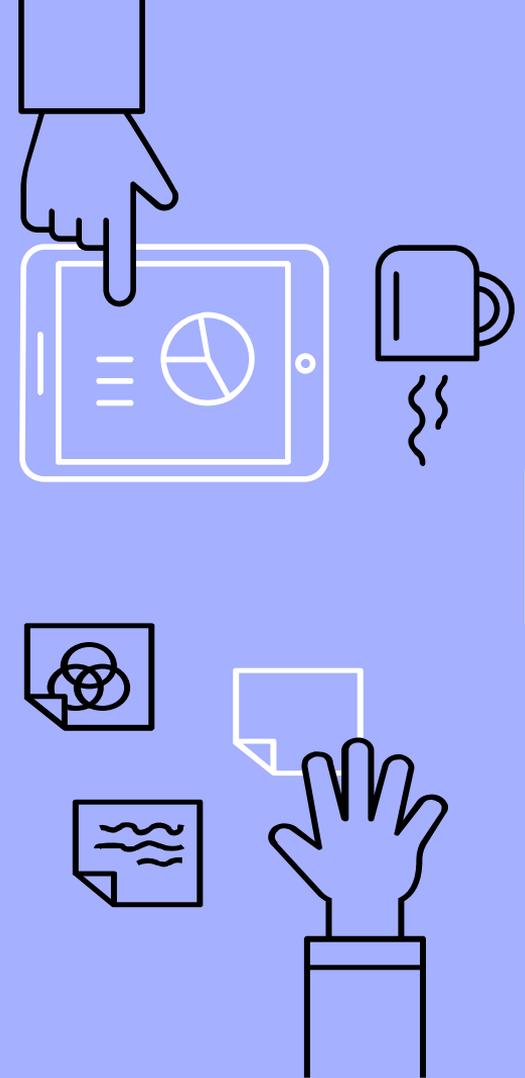
im Alltag/Fachunterricht

-> Nutzungskompetenz

Unterrichtsgegenstand

-> **Entmystifizierung**

Quelle: Rollen der IKT im Unterricht (Hartmann et al. 2006, S.4)



Strategiepapier der KMK

Ziel

- ▶ Digitalen Wandel der Gesellschaft in die Lehr- und Lernprozess im Bildungssystem integrieren
- ▶ Alle Bundesländer haben sich verpflichtet, die Strategie umzusetzen
- ▶ Ab Primarbereich fächerintegrierte Medienbildung (= Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen)



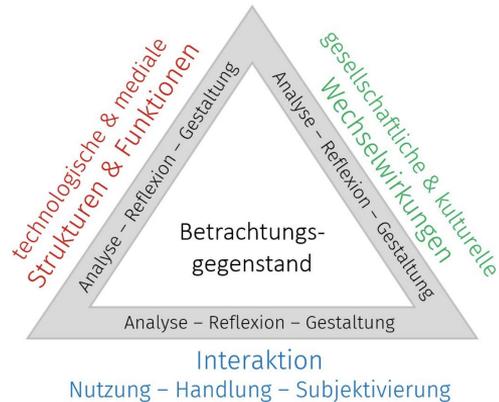
Kompetenzbereiche

- ▷ Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- ▷ Kommunizieren und Kooperieren
- ▷ Produzieren und Präsentieren
- ▷ Schützen und sicher Agieren
- ▷ Problemlösen und Handeln
(-> Algorithmen erkennen und formulieren)
- ▷ Analysieren und Reflektieren

Kompetenzen in diesen Bereichen können ohne **explizite informatische Grundlagen** nicht erreicht werden!

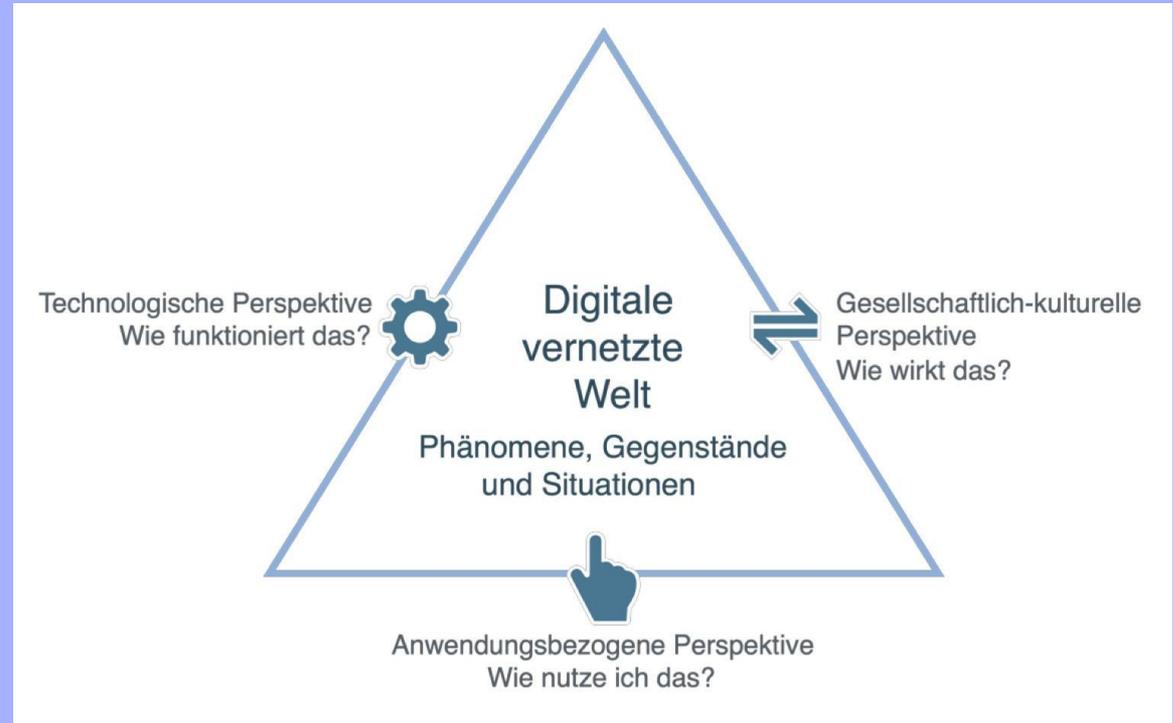


Dagstuhl- Dreieck



Frankfurt-Dreieck, 2019

<https://dagstuhl.gi.de/fileadmin/GI/Allgemein/PDF/Frankfurt-Dreieck-zur-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf>



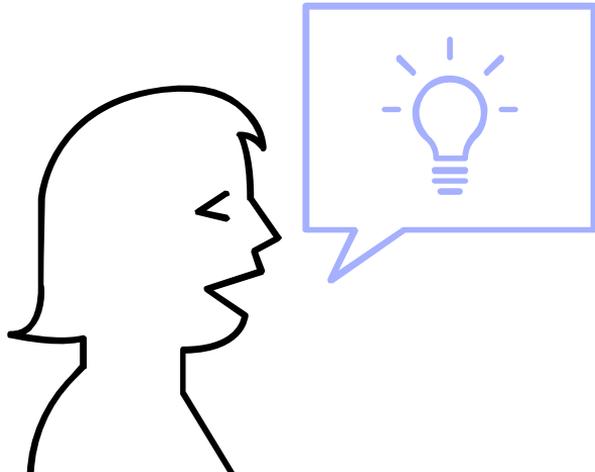
-> Digitale Mündigkeit

Dagstuhl-Erklärung "Bildung in der digitalen vernetzten Welt", 2016

https://gi.de/fileadmin/GI/Hauptseite/Themen/Dagstuhl-Erklärung_2016-03-23.pdf

Dagstuhl-Erklärung

“Es muss ein **eigenständiger Lernbereich** eingerichtet werden, in dem Aneignung der grundlegenden Konzepte und Kompetenzen **für Orientierung** in der digitalen vernetzten Welt ermöglicht wird.”



Beispiel Facebook

Anwendungsbezogene Perspektive:

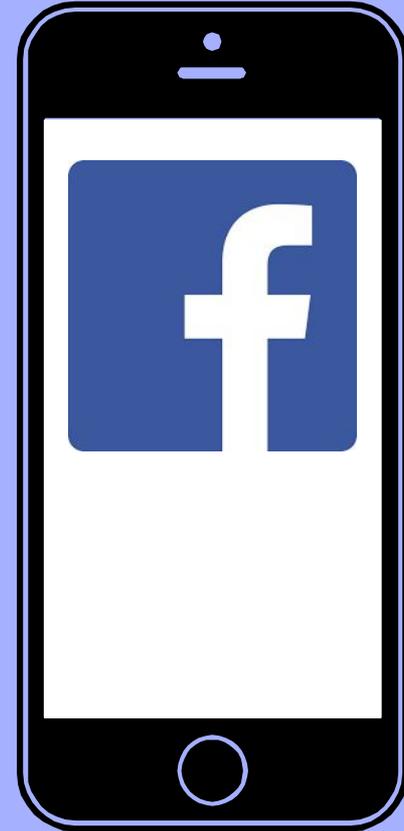
Sachgerechter Umgang, z.B. Sicherheits- und Privatsphäreneinstellungen

Technologische Perspektive:

Kenntnis der technischen Wirkungsweise, z.B. zugrundeliegende Algorithmen

Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive:

Verstehen der Bedeutung von Metadaten und Verknüpfungsmöglichkeiten



Weitere Argumente für informatische Bildung

Allgemeinbildend

Informatik findet sich mittlerweile fast überall

Gleichberechtigung

Früh anfangen mit Kontakt zu Naturwissenschaften, Technik und Informatik

Digitale Mündigkeit

Verantwortungsbewusste Bewältigung des digitalisierten Alltags

Bildungsgerechtigkeit

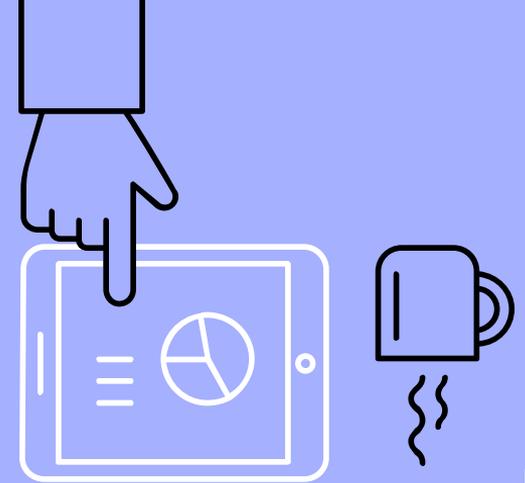
Allen Kinder die Möglichkeit geben, Informatik kennenzulernen

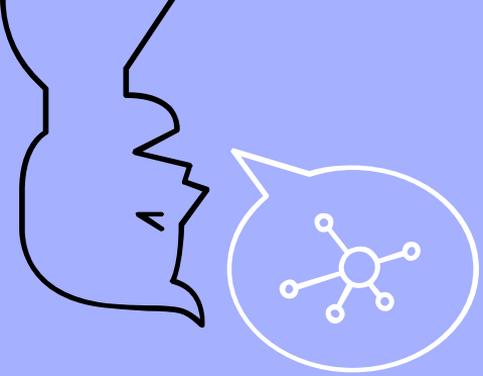
Arbeitsmarkt

Informatiker*innen haben sehr gute Berufsaussichten

Praxisorientiert

Kreatives Arbeiten

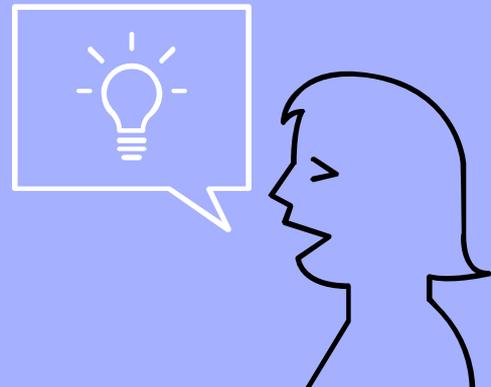




“

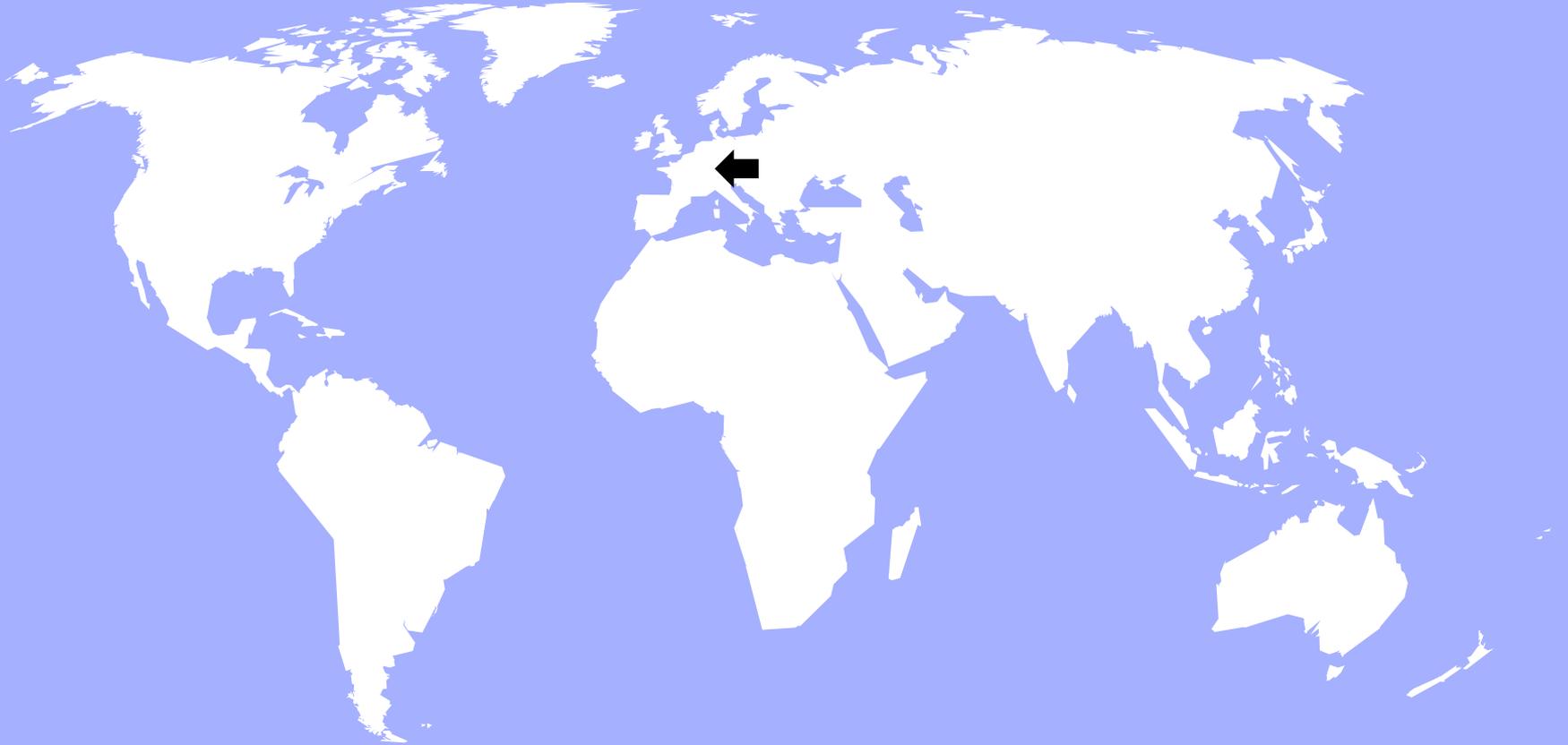
The top 10 in-demand jobs in 2010 did not exist in 2004.

We are currently preparing students for jobs that don't yet exist using technologies that haven't been invented in order to solve problems we don't even know are problems yet.



Karl Fish in “Leadership and the Art of Surfing”, 2012, Rick Hanson

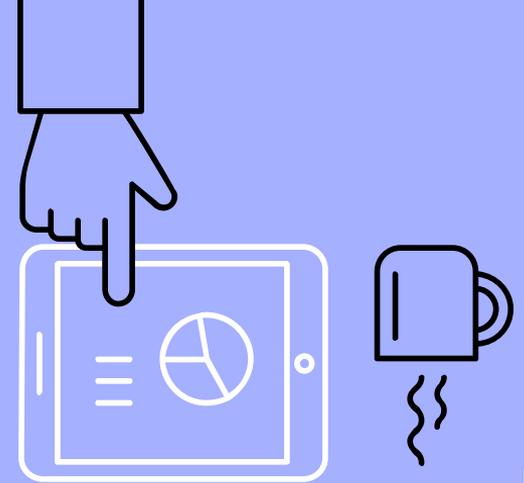
Und im Saarland?



Aktuelle Situation an saarländischen Grundschulen

Fortbildungen des LPM

- ▷ Informatik - mit und ohne Strom
- ▷ Grundlagen zu Calliope mini seit 2017
- ▷ Fachgebunden zu Calliope mini: Mathe, Sachunterricht, Kunst
- ▷ **Zertifikats-Kurs. Gestartet 30.10.2020**



Basiscurriculum “Medienbildung und informatische Bildung”

- ▷ Basierend auf Strategiepapier der KMK und “Landeskonzept Medienbildung an saarländischen Schulen”, 2017
- ▷ “Implementierung in die Fachlehrpläne”
- ▷ “Orientierung und Hilfestellung bei der Entwicklung schulinterner Curricula”
- ▷ “fachspezifische und unterrichtspraktische Fortbildungen und Handreichungen ”

https://www.saarland.de/SharedDocs/Downloads/DE/mbk/Bildungsserver/Unterricht_und_Bildungsthemen/Medienbildung/Basiscurriculum.pdf?__blob=publicationFile&v=1

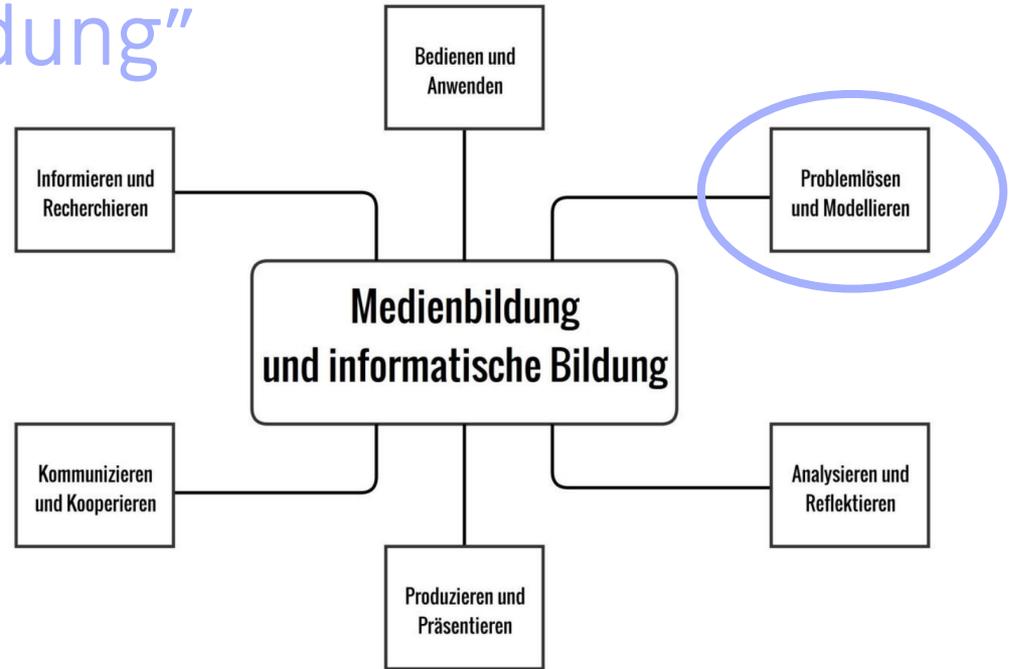
Basiscurriculum

Medienbildung und informatische Bildung

Klassenstufen 1 bis 10

2019

Basiscurriculum "Medienbildung und informatische Bildung"



6. Problemlösen und Modellieren

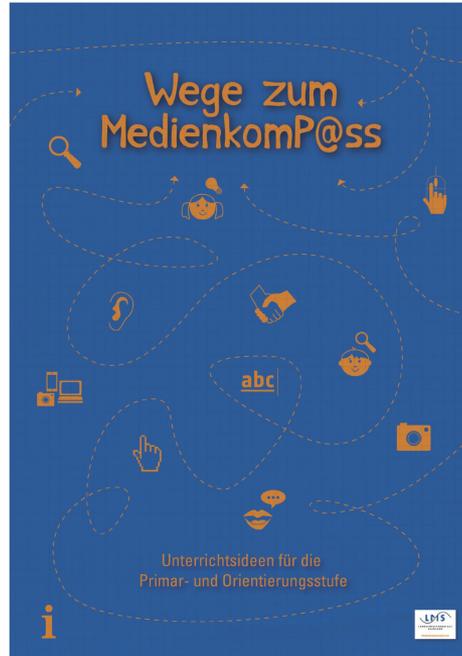
Dieser Kompetenzbereich bezieht sich auf das Entwickeln von Problemlösungsstrategien mit Hilfe von Algorithmen. Außerdem geht es um die Reflexion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

Basiscurriculum "Medienbildung und informatische Bildung"

6. Problemlösen und Modellieren		Basiscurriculum Medienbildung und informatische Bildung	
6.1. Prinzipien der digitalen Welt			
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen			
Klassenstufe 1 bis 4 Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> nennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Eingabe, Verarbeitung, Speicherung und Weitergabe von Daten und Informationen (EVA-Prinzip), identifizieren einfache technische Probleme und finden unter Anleitung Lösungsstrategien. 		6. Problemlösen und Modellieren Basiscurriculum Medienbildung und informatische Bildung	
6.2. Algorithmen erkennen		6.3. Modellieren und Programmieren	
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Klassenstufe 1 bis 4 Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> benennen und befolgen Handlungsanweisungen aus dem Alltag, (z. B. Gebrauchsanweisungen, Rezepte, Aufbauanleitungen, Ablaufdiagramme, alphabetisches Ordnen). 		Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen Klassenstufe 1 bis 4 Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> beschreiben eine einfache Problemstellung und planen daraus eine Programmierung, nutzen mit Unterstützung Grundfunktionen eines grafischen Programmierwerkzeuges und erstellen zielgerichtet erste einfache Abfolgen von Programmierbefehlen, diskutieren die gefundenen Lösungsstrategien. 	
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Klassenstufe 1 bis 4 Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> nutzen gesteuerte Bausteine (Blöcke). 		6.4. Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren Klassenstufe 1 bis 4 Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> nennen Beispiele digitaler, automatisierter Prozesse aus ihrem Alltag (Waschmaschine, programmierbare Kaffeemaschine) und stellen jeweils Vor- und Nachteile des automatisierten Prozesses gegenüber. 	

Medienkompass

- ▷ Heft für die Kinder
- ▷ Umgang mit neuer Technik lernen
- ▷ Ergänzung für Lehrkräfte:
Wege zum Medienkompass



https://www.lpm.uni-sb.de/typo3/fileadmin/Benutzer/medienkompass/Medienkompass_2020_Druckdaten.pdf
https://www.lmsaar.de/wp-content/uploads/2018/10/Medienkompass-081018_druck_FINAL.pdf

MEDIENKOMP@SS



- Ministerium für Bildung und Kultur
- Landesinstitut für Pädagogik und Medien



Medienkompass



Primarstufe

PRODUZIEREN · PRÄSENTIEREN

PROGRAMMIEREN UND MODELLIEREN

Ich...	mit Unterstützung	ohne Unterstützung
	Datum: Unterschrift	Datum: Unterschrift
kann etwas (Phänomen, Abfolge) erkennen, das ich programmieren kann.		
kann eine einfache Programmierung planen.		
kenne ein Programmierwerkzeug (Editor) und nutze es.		
kann die Reihenfolge von Befehlen erkennen und in meiner Programmierung anwenden.		
kann eigene Programmierungen testen (z. B. mit Calliope mini, Scratch).		
kann Programmcode von Anderen lesen und verstehen.		
kann an einer Programmierung weiterarbeiten.		

Leitfaden Medienkurs

Ziele

- ▷ Orientierung für Referendare
- ▷ Schwerpunkt Medienkompetenz
- ▷ Auch etwas informatische Kompetenz

https://moodle.bildung.hessen.de/pluginfile.php/28134/coursecat/description/20190404_MBK_LPM_Leitfaden_Medienkurs.pdf

Leitfaden Medienkurs

Eine Orientierung für Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst



• Ministerium für
Bildung und Kultur

• Landesinstitut für
Pädagogik und Medien

SAARLAND
Großes entsteht immer im Kleinen.

Zertifikatskurs

Termin 1 (freitags):

Informatische Bildung ohne Computer

Termin 2 (samstags):

Erste Ideen zum Programmieren mit Hilfe von Robotersystemen und Software

Termin 3 (freitags):

Programmieren von Mikrocontrollern (am Beispiel Calliope Mini)

Termin 4 (samstags):

Programmieren von Software (am Beispiel Scratch)

Termin 5 (freitags):

Geheimschriften und Verschlüsselungsverfahren

Termin 6 (samstags):

Umsetzung informatischer Inhalte im Unterricht

Termin 7 (flexibel):

Projektdurchführung in der eigenen Klasse

Termin 8 (halbtägig):

Präsentation der Einsatzszenarien und Abschlussreflexion

www.digitale-bildung.saarland

f/MBKsaarland.de

@MBK_Saar

Ministerium für
Bildung und Kultur

Trierer Str. 33
66111 Saarbrücken
0681-501-00

Landesinstitut für
Pädagogik und Medien

Beethovenstr. 26
66125 Saarbrücken
06897-7908-0

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

DigitalPakt Schule

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



digitale
bildung
saarland



SCHÜLER
FORSCHUNGSZENTRUM
SAARLORLUX



InfoLabSaar

Ministerium für
Bildung und Kultur

Landesinstitut für
Pädagogik und Medien

SAARLAND



UNIVERSITÄT
DES
SAARLANDES

Ministerium für
Bildung und Kultur

Landesinstitut für
Pädagogik und Medien

SAARLAND

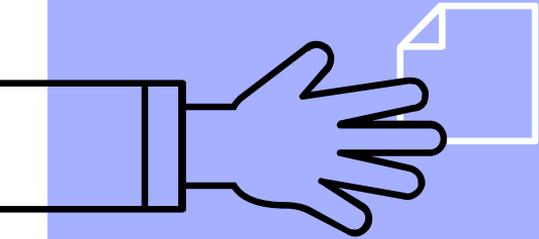
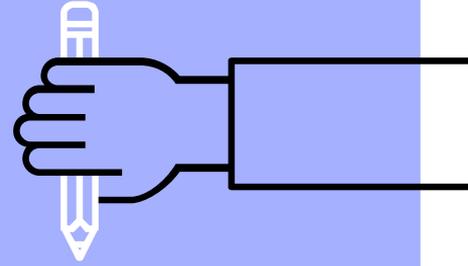


Informatische Grundbildung in der Primarstufe

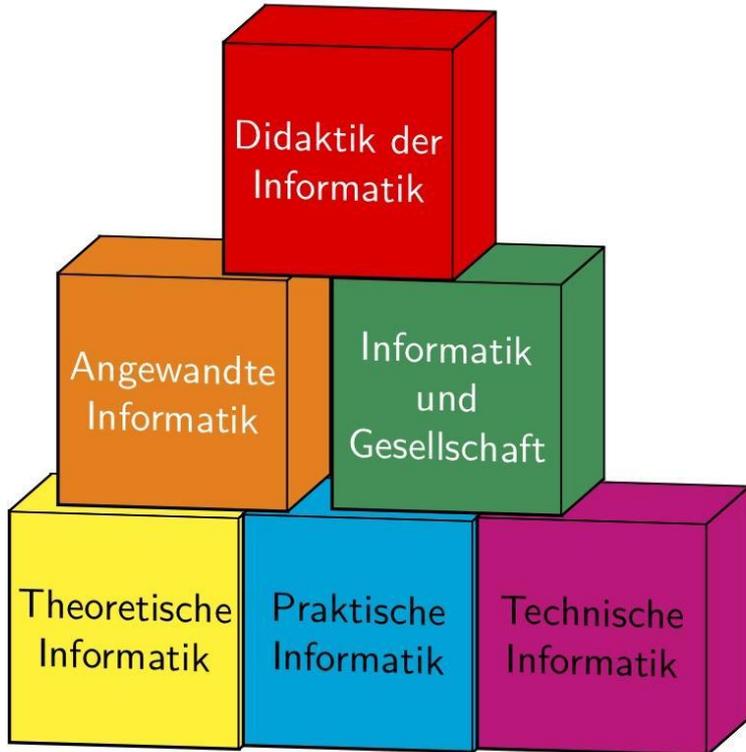


2019/20

Informatikinhalte



Gebiete der Informatik



Praktische Informatik: **Algorithmen** & Datenstrukturen, **Programmierung**,...

Theoretische Informatik: Berechenbarkeit, Komplexitätstheorie, Automatentheorie ...

Technische Informatik: Datennetze, Rechnerarchitektur, Eingebettete Systeme,...

Angewandte Informatik: Datenbanken, Betriebssysteme, ...

Informatik und Gesellschaft: Ethik, Rechtsinformatik, Soziale Netzwerke, ...

Didaktik der Informatik: **Schulinformatik**, Hochschuldidaktik, Geschichte der Informatik

Kompetenzen

Ziele

- ▷ allgemeinbildende Kompetenzen
- ▷ auch strukturiertes Zerlegen von Problemen, kreatives Modellieren von Problemlösungen (computational thinking)
- ▷ Aspekte aus der Lebens- und Erfahrungswelt mit Informatik verbinden

https://dl.gi.de/bitstream/handle/20.500.12116/20121/61-GI-Empfehlung_Kompetenzen_informatische_Bildung_Primarybereich.pdf

GESELLSCHAFT
FÜR INFORMATIK



Kompetenzen für informatische Bildung im Primarbereich

Empfehlungen der Gesellschaft für Informatik e.V.
erarbeitet vom
Arbeitskreis »Bildungsstandards Informatik im Primarbereich«

Die Empfehlungen wurden am 31. Januar 2019
vom Präsidium der GI verabschiedet

Im Arbeitskreis arbeiteten mit:

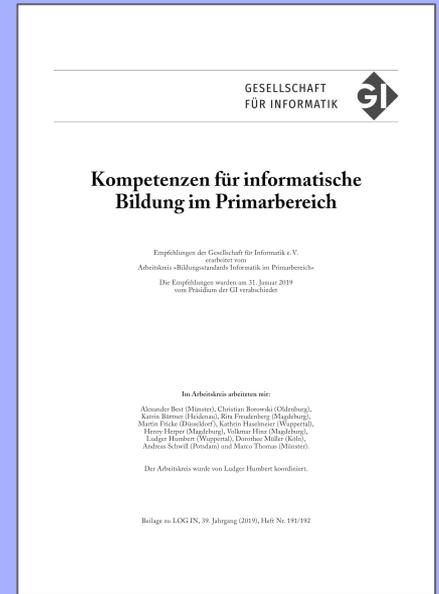
Alexander Best (Münster), Christian Borowski (Oldenburg),
Kathrin Büttner (Heidenau), Rita Freudenberg (Magdeburg),
Martin Fricke (Düsseldorf), Kathrin Haselmeier (Wuppertal),
Henry Herper (Magdeburg), Volkmär Hinz (Magdeburg),
Ludger Humbert (Wuppertal), Dorothee Müller (Köln),
Andreas Schwill (Potsdam) und Marco Thomas (Münster).

Der Arbeitskreis wurde von Ludger Humbert koordiniert.

Beilage zu LOG IN, 39. Jahrgang (2019), Heft Nr. 191/192

Informatikphänomene

1. ... im **direkten Zusammenhang** mit Informatiksystemen
Beispiel: Smartphone.
2. ... im **indirekten Zusammenhang** mit Informatiksystemen
Beispiel: Ampel, Supermarktkasse.
3. ... , bei denen **kein Zusammenhang** mit Informatiksystemen besteht
Beispiel: Sortieren von Bauklötzen nach Farben, Größen, Gestalt u. Ä.



Inhaltsbereiche:

Was soll thematisiert werden?

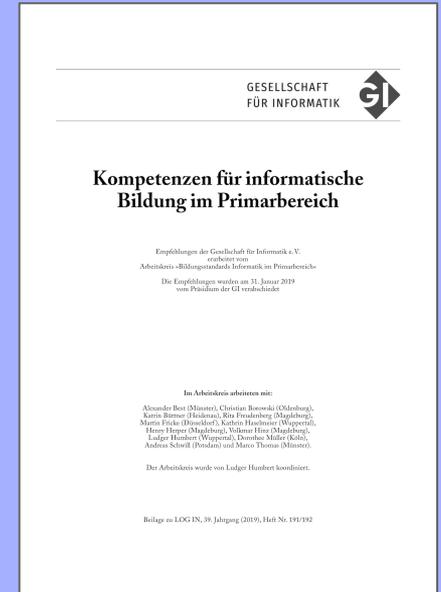
(Inhalte der Informatik)



Prozessbereiche:

Wie sollen die Schüler*innen damit arbeiten?

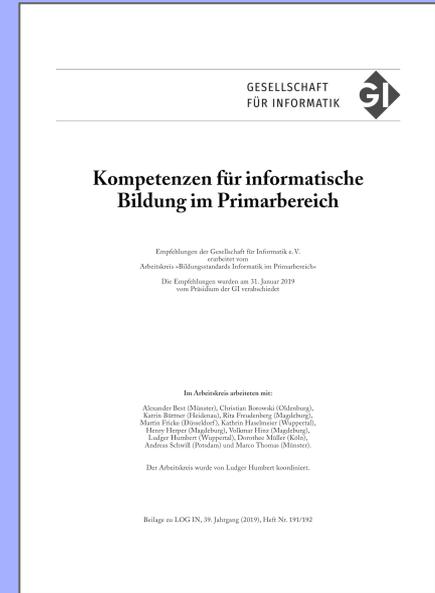
(Tätigkeiten der Schüler*innen)





Prozessbereich:
Modellieren und Implementieren

**Aufgabenstellungen aus der
 Erfahrungswelt der Kinder**



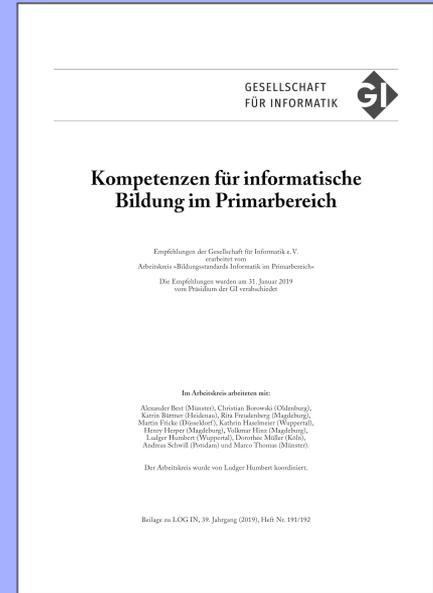
Beispiel: Modellieren und Implementieren

Hausbau

1. Lege einen Stein
2. Lege eine Reihe Steine
3. Lege mehrere Reihen Steine
4. Baue alle Wände



<https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/6>



Inhaltsbereiche:

Was soll thematisiert werden?

(Inhalte der Informatik)



Prozessbereiche:

Wie sollen die Schüler*innen damit arbeiten?

(Tätigkeiten der Schüler*innen)





Inhaltsbereich:

Information und Daten

Lebensweltbezug:

Datum: Tag/Monat/Jahr

Stundenplan

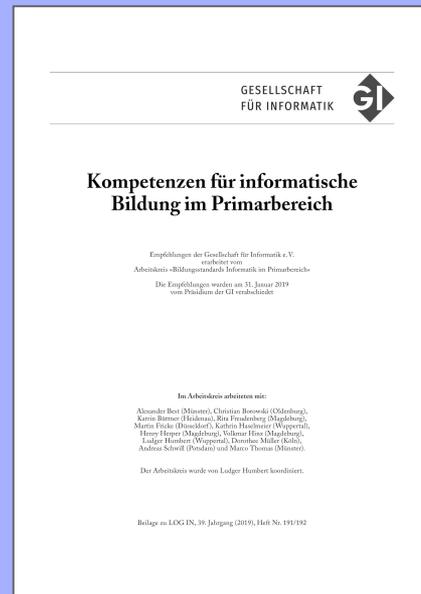
Kompetenzen:

Erläutern des Zusammenhangs von

Daten und Information

Verstehen von unterschiedlichen

Repräsentation, z.B. EIS-Prinzip





Inhaltsbereich:

Algorithmen

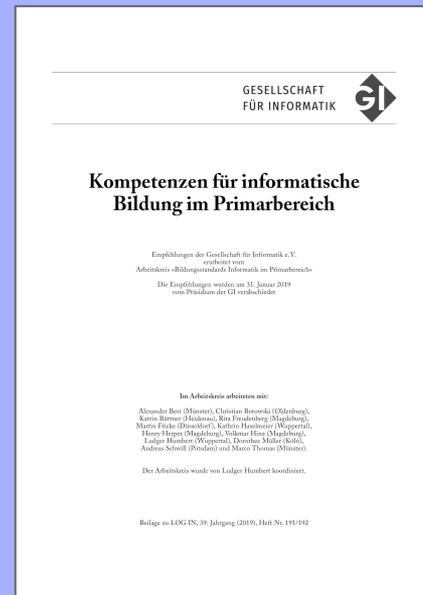
Lebensweltbezug:

Spielregeln

Bauanleitungen

Kompetenzen:

Algorithmen zum Lösen von Problemen
entwerfen
(beherrschen von algorithmischen
Grundbausteinen)



Beispiel: Algorithmen

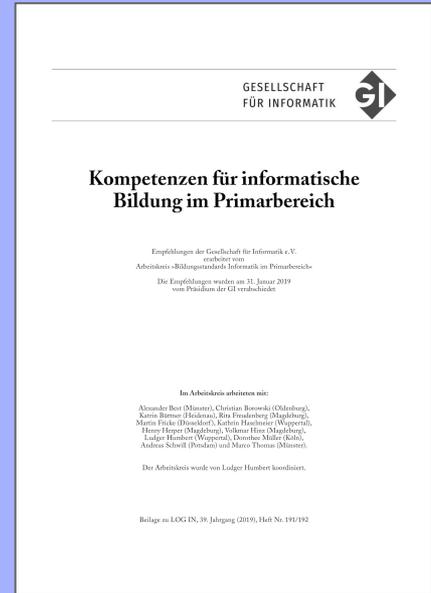
Definition:

Ein Algorithmus ist eine **Verarbeitungsvorschrift**, die aus einer endlichen Folge von eindeutig ausführbaren Anweisungen besteht, mit der man eine Vielzahl gleichartiger Aufgaben lösen kann.

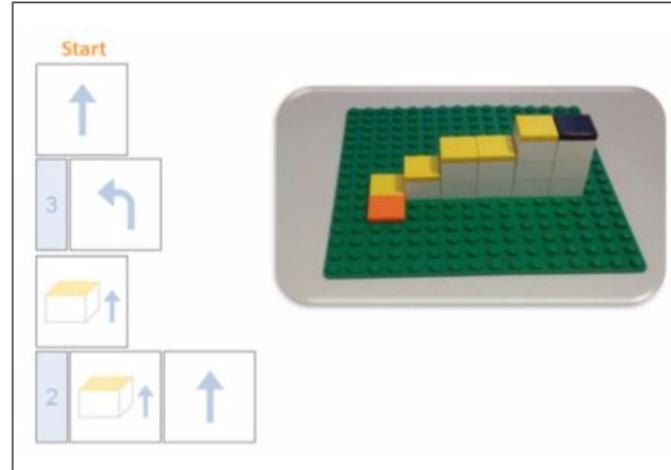
Ein Algorithmus gibt an, wie **Eingabegrößen** schrittweise in **Ausgabegrößen** umgewandelt werden.

Beispiele:

- Kochrezept
- Addition mit den Fingern
- Anleitung zum Falten eines Papierflugzeugs
- Bauanleitungen, z.B. Lego
- ...



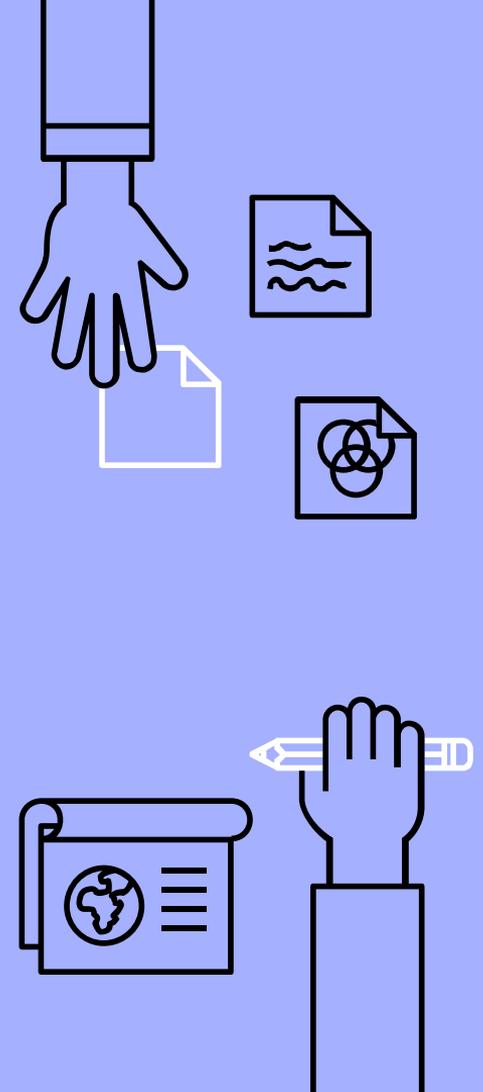
Einschub: Es geht auch ohne Strom



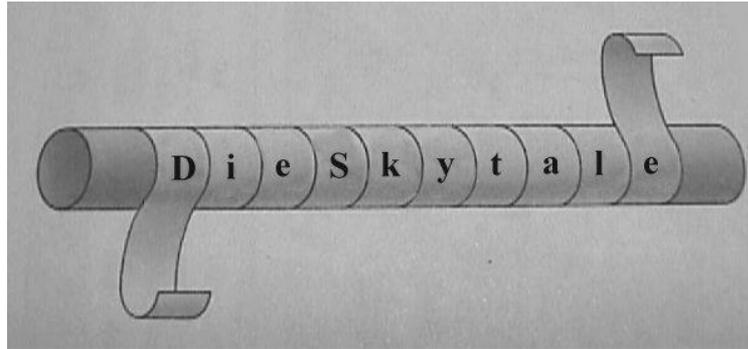
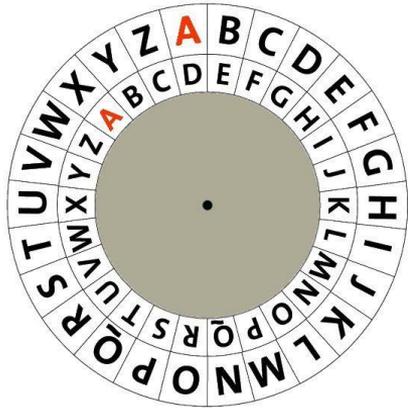
CS Unplugged

<https://csunplugged.org/de/>

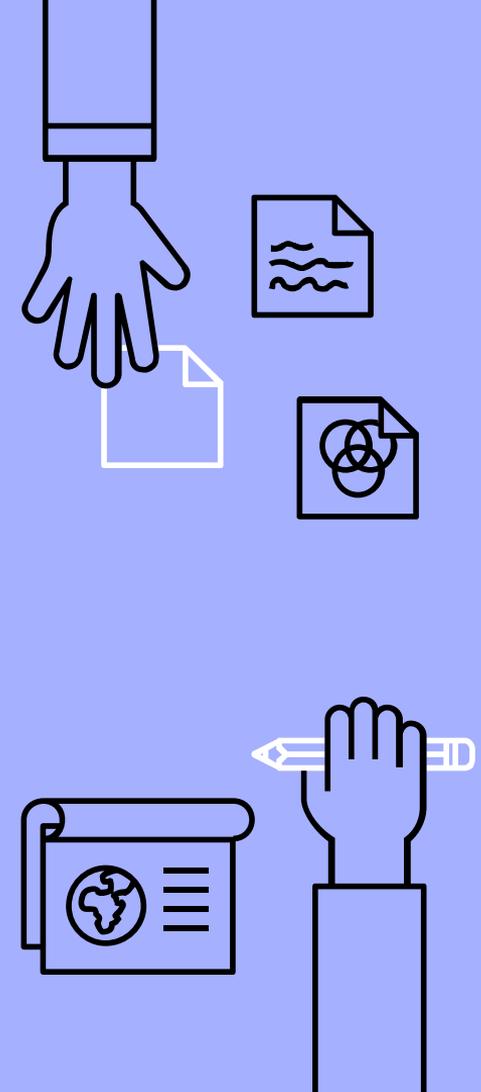
<http://material.coderdojo-saar.de/tag/cs-unplugged/>



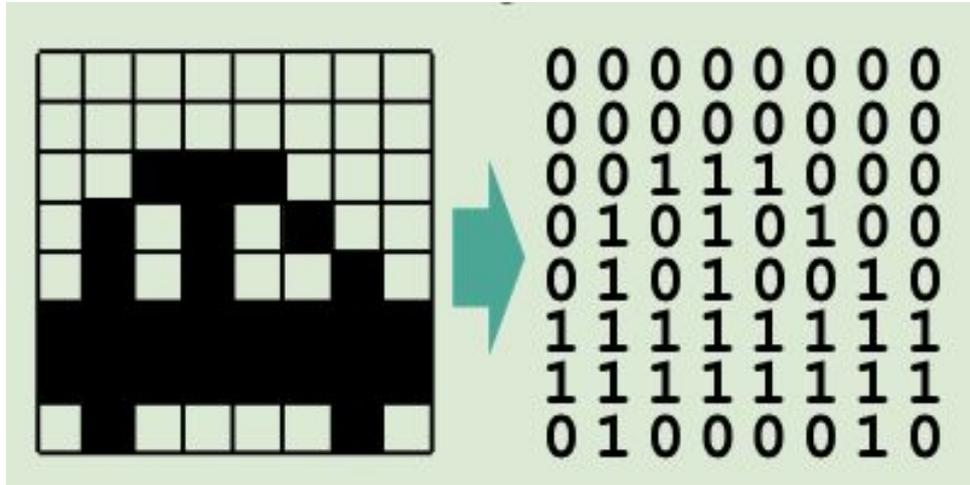
Kryptologie - Geheimschrift



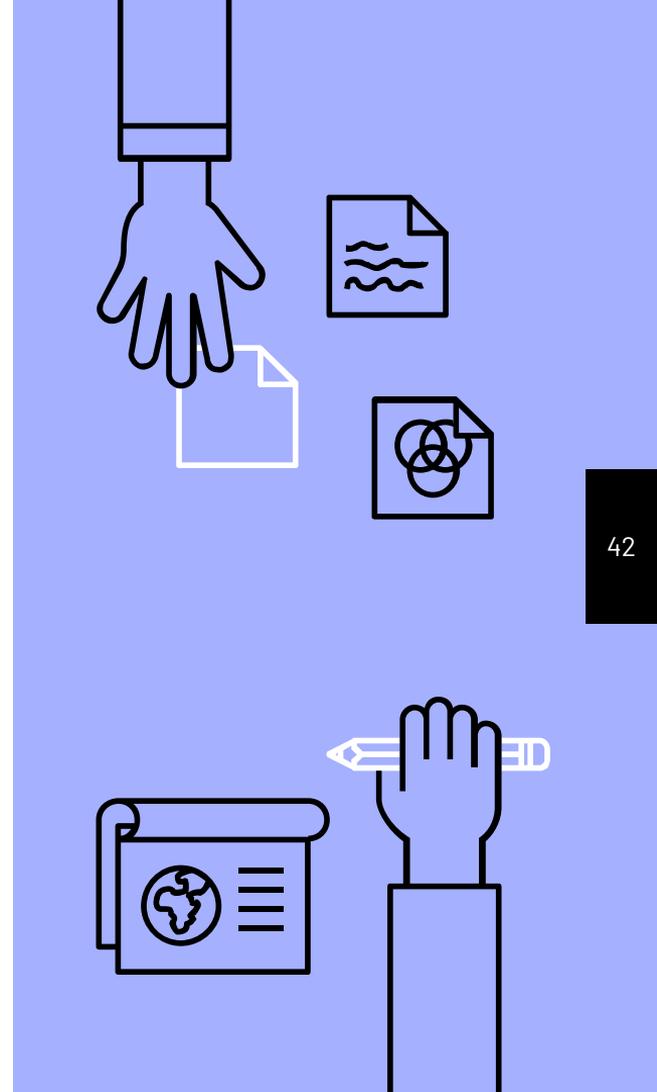
<https://www.krypto-im-advent.de/>



Codierung



<http://ilearnit.ch/download/InformatikohneStrom.pdf>



Inhaltsbereiche:

Was soll thematisiert werden?

(Inhalte der Informatik)



Prozessbereiche:

Wie sollen die Schüler*innen damit arbeiten?

(Tätigkeiten der Schüler*innen)

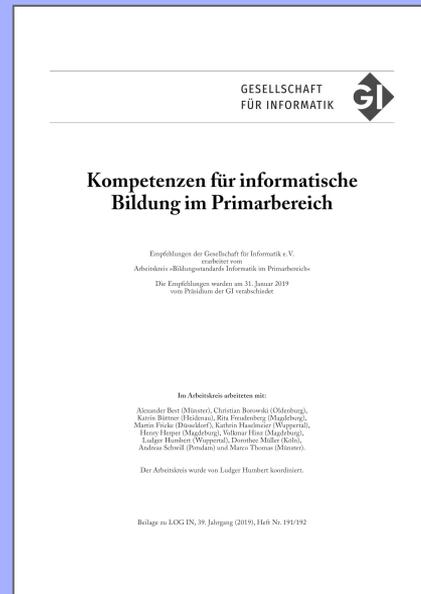




Inhaltsbereich:
Informatik, Mensch und Gesellschaft

Lebensweltbezug:
 Roboter als Freund?
 Wem vertrauen?
 Wo finde ich Hilfe? ...

Kompetenzen:
 Lernen der Chancen und Risiken
 Schutz der eigenen Daten und Privatsphäre
 Filterblasen



Fokus in diesem Seminar



Ende Klasse 2	Ende Klasse 4
<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ führen Algorithmen in ihrer Lebenswelt aus ▶ verwenden algorithmische Grundbausteine ▶ beschreiben Algorithmen alltags-sprachlich 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ entwerfen, realisieren und testen Algorithmen mit den algorithmischen Grundbausteinen <i>Anweisung, Sequenz, Wiederholung</i> und <i>Verzweigung</i> ▶ stellen Algorithmen in verschiedenen formalen Darstellungsformen dar ▶ vergleichen Algorithmen unter Verwendung der Fachsprache ▶ programmieren ein Informatiksystem
<p>↑ Algorithmus ↑ Anweisung ↑ EVA ↑ Informatiksystem ↑ Programmieren ↑ Sequenz ↑ Verzweigung ↑ Wiederholung</p>	

Programmiersprache im Seminar



+

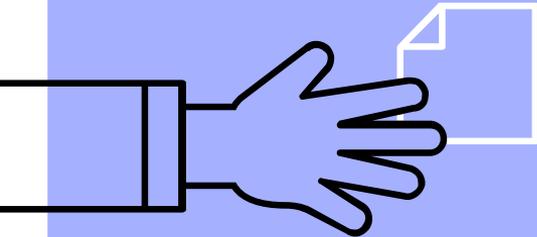
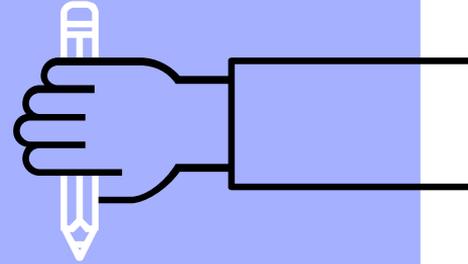
Informatik ohne Strom

Scratch:

- visuelle Programmiersprache
- <https://scratch.mit.edu/>
- sehr große Community
- vielfältige Programmiermöglichkeiten, z.B. Spiele, Animationen
- Kreativität

Algorithmische Grundbausteine

mit Scratch (oder Calliope mini)



Algorithmische Grundbausteine

- ▶ Reihenfolge (Sequenz)
- ▶ Wiederholung (Schleife)
- ▶ Bedingungen (Entscheidungen)
- ▶ Variablen (Platzhalter)
- ▶ EVA-Prinzip
(Eingabe - Verarbeitung - Ausgabe)

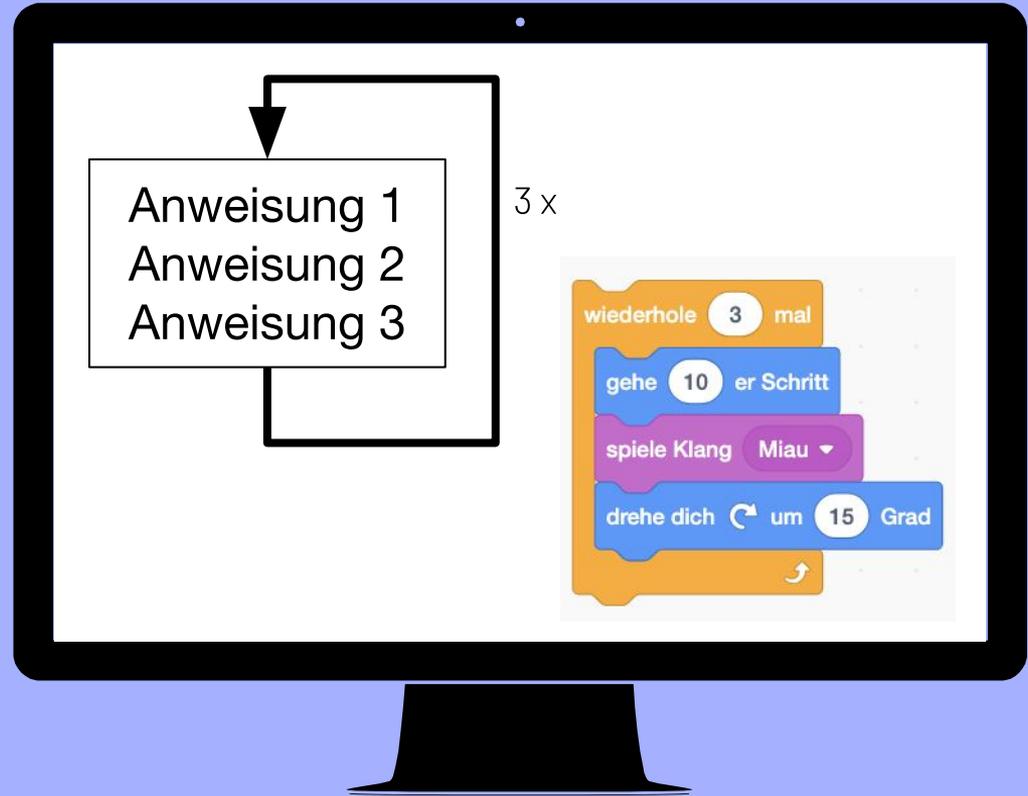


Reihenfolge Sequenz

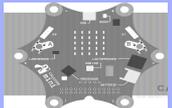
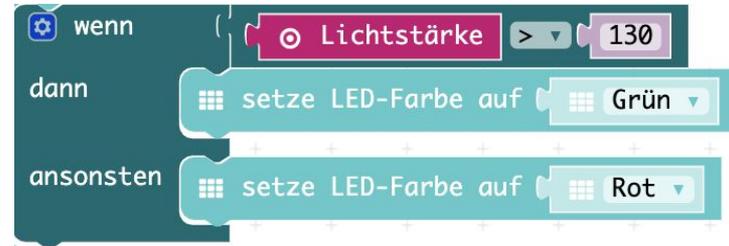
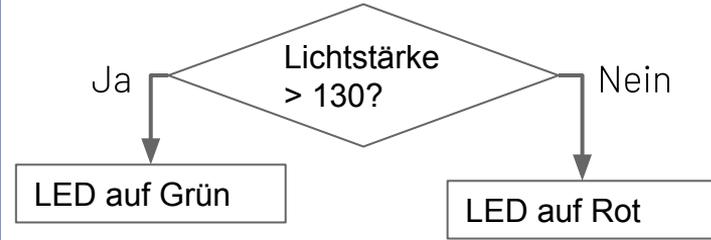
Anweisung 1
Anweisung 2
Anweisung 3



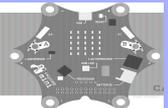
Wiederholung Schleife



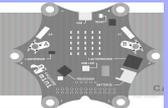
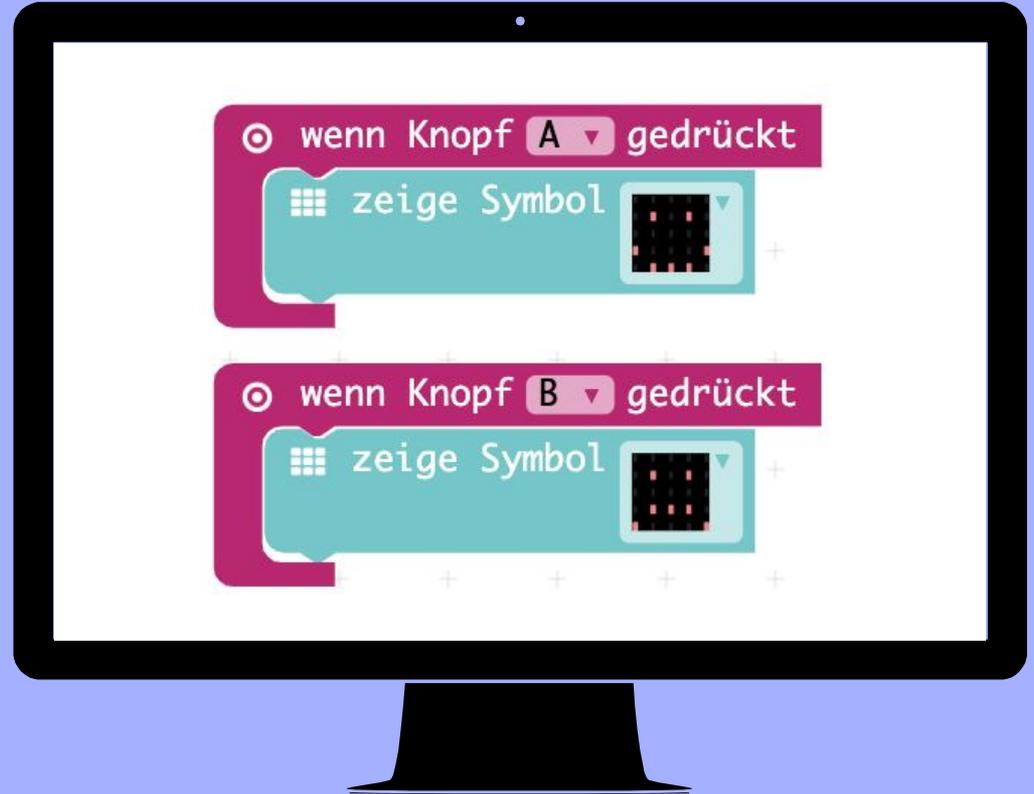
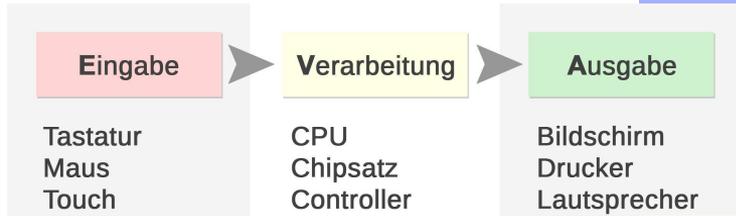
Bedingungen Entscheidungen



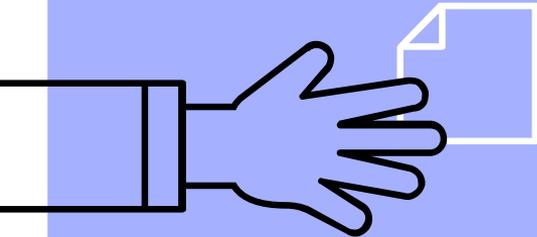
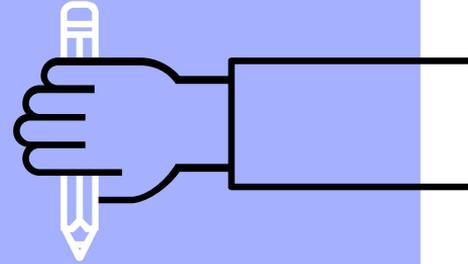
Variablen Platzhalter



EVA-Prinzip



Anforderungen für eine erfolgreiche Teilnahme



Anforderungen

- Ausarbeitung einer Selbstlerneinheit/AB für Klasse 3./4. zur Programmiersprache Scratch oder "CS Unplugged"
- Tool: AB, H5P, Erklärvideo oder GoogleDrive-Präsentation
- mind. 1 Beratungstermin (mit Entwurf Selbstlerneinheit/AB)
- Präsentation des Entwurfs der Selbstlerneinheit/AB (kurz)
- Präsentation der Selbstlerneinheit/Arbeitsblätter
 - Vorstellung der Selbstlerneinheit/AB (ca. 10 min)
 - Selbstlerneinheit/AB wird ausprobiert (10 - 20 min)
 - Diskussion (10-20 min)
- Anwesenheit bei **allen** Terminen
- Schriftliche Dokumentation (bis max. 4 Wochen nach Präsentation)
 - Begründung zur Wahl von Thema, Tool, informatischem Inhalt, Umsetzung



Webseiten (+ schriftlich)

Termine



Nr	Datum	
1	02.11.2020	Einführung
2	09.11.2020	Ohne Strom
3	16.11.2020	Scratch
4	23.11.2020	Wordpress + H5P
5	30.11.2020	1. Termin
6	07.12.2020	2. Termin
7	14.12.2020	3. Termin
	21.12.2020	
8	04.01.2021	4. Termin
9	11.01.2021	5. Termin
10	18.01.2021	6. Termin
11	25.01.2021	7. Termin
12	01.02.2021	8. Termin
	05.02.2021	Ende der Lehrveranstaltungen



Prozessbereich:
Darstellen und Interpretieren

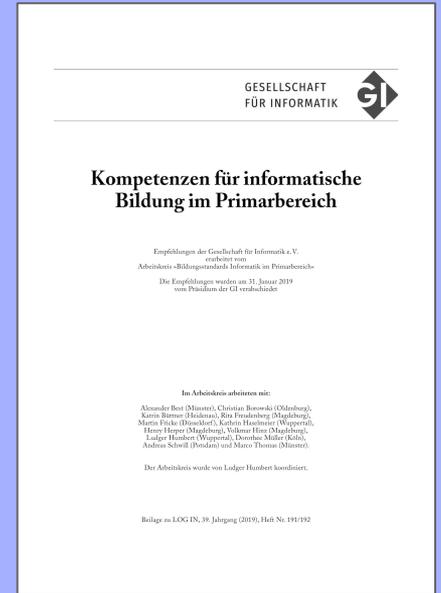
Vorgehensweise planen/skizzieren
Darstellungen von Sachverhalten interpretieren





**Prozessbereich:
Strukturieren und Vernetzen**

**Zerlegen von Sachverhalten in Bestandteile
Erkennen von Zusammenhängen und Neuordnung**

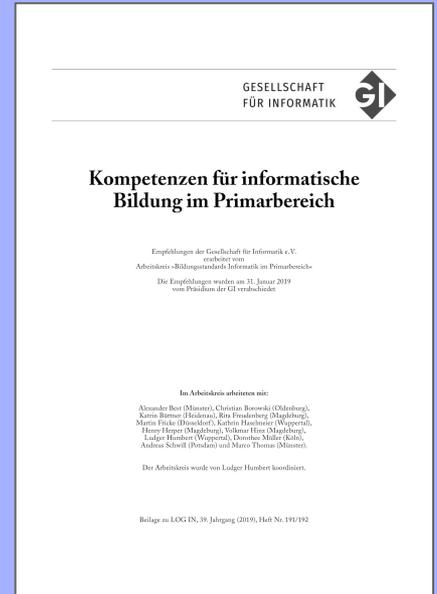


Beispiel: Modellieren und Implementieren



Pfandautomat

1. Erfassen einer Sachsituation
2. Erstellen eines informatischen Modells
3. Umsetzen mit geeigneten Modellen
4. Lösung wieder auf Sachsituation beziehen
5. Informatische Modellierung anpassen





**Prozessbereich:
Begründen und Bewerten**

**Fragen
Erklärungen über Informatische Zusammenhänge
Gesetzmäßigkeiten in Fachsprache**





Inhaltsbereich:
(Sprachen und) Automaten

Lebensweltbezug:
Fahrkartenautomat
Spiel-Roboter
Ampel

Kompetenzen:
Verstehen und Verwenden von
Zuständen und ihren Übergängen





Inhaltsbereich:
Informatiksysteme

Lebensweltbezug:
Computer, Smartphone
Spielekonsole

...

Kompetenzen:
Beschreiben der Funktionsweise und
Verwenden der Informatiksysteme
(-> Medienkompetenz)

