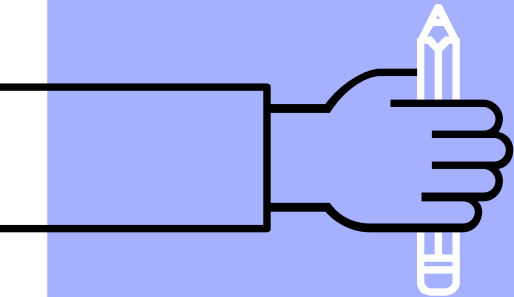
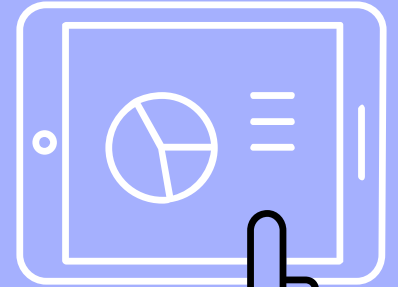
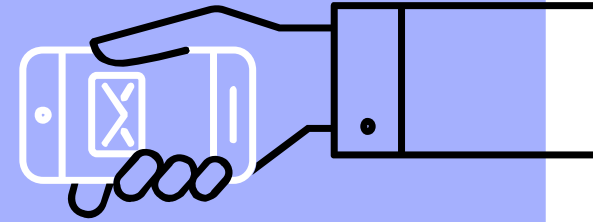


Informatische Bildung an Grundschulen und weiterführenden und beruflichen Schulen



Heute:

1. Was ist informatische Bildung?
2. Warum und wo in der Schule?
3. Und im Saarland?
4. Informatikinhalt
5. Was davon in der Schule?
 - Kompetenzbereiche
6. Mögliche Inhalte (Grundschule/Sek I)
7. Algorithmische Grundbausteine
8. Unser Seminar
 - Anforderungen
 - Termine



Was ist informatische Bildung?

Informatiksystem

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

Informatik

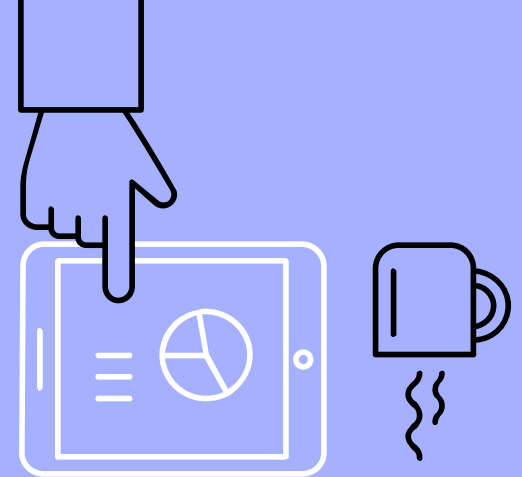
Die *Wissenschaft* von Entwurf und Gestaltung von Informatiksystemen

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



Informatische Bildung in der Schule

Bildungsauftrag des **Schulunterrichts**

-> 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
altersgerechten Aspekten
der informatische Bildung



Informatiksysteme im Unterricht

Medium

z.B. Lernsoftware

Werkzeug

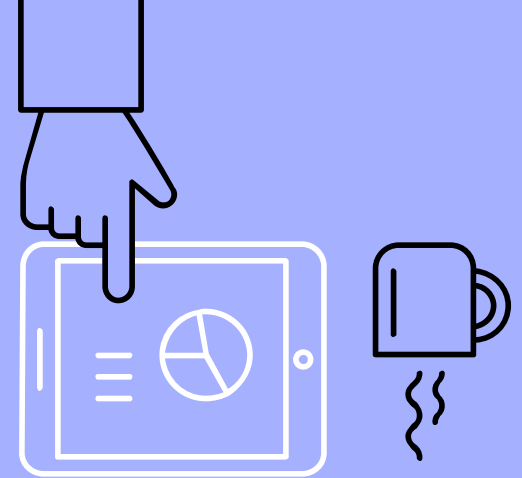
im Alltag/Fachunterricht

-> 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!



Stellungnahme vom 7.10.2021

Ausgangssituation: Digitalisierungsbezogene Kompetenzen und Nutzung digitaler Medien

Im Vergleich zu anderen Ländern wies das deutsche Bildungssystem vor Ausbruch der Corona-Pandemie in der Nutzung digitaler Technologien im Bildungsbereich sowie in den digitalisierungsbezogenen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler einen erheblichen Rückstand auf.

- 1) Fachspezifische digitale Kompetenzen und Reflexionshorizonte, die in der fachimmanenten Nutzung digitaler Medien bestehen, u. a. zur fachspezifischen Reflexion und Gestaltung digitaler Teilhabe (z. B. ethische und sprachtheoretische Reflexionen zur Kommunikation in sozialen Netzwerken, Blogbeiträge gestalten mit mathematisch und naturwissenschaftlich fundierten Stellungnahmen, usw., vgl. GFD-Positionspapier, 2018);
- 2) informations- und computerbezogene Kompetenzen (ICT-Literacy), deren Aufbau Aufgabe aller Fächer ist;
- 3) informatische Kompetenzen, die am ehesten in einem entsprechenden Fach Informatik aufgebaut werden können.

Ständige wissenschaftliche Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK)

**Stellungnahme zur Weiterentwicklung der KMK-Strategie
„Bildung in der digitalen Welt“**

Bonn/Berlin, 7.10.2021

Perspektiven der Informatik

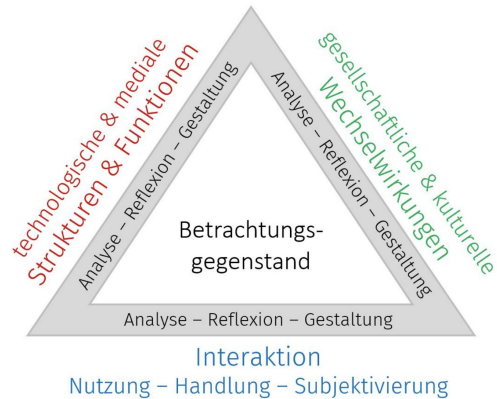
A.V INFORMATISCHE BILDUNG

In Hinblick auf informatische Bildung gibt es in Deutschland aktuellen Studien zufolge gravierende Mängel. So wissen offenbar viele Menschen beispielsweise sehr wenig über Algorithmen und deren Einsatz – die meisten Befragten haben noch keine klare Meinung zu Chancen und Risiken, hegen jedoch ein großes Unbehagen gegenüber algorithmengestützten Urteilen und Entscheidungen. |⁷⁶ Wissens- und Kompetenzlücken wurden auch bei Schülerinnen und Schülern konstatiert. Bei der internationalen Vergleichsstudie *International Computer and Information Literacy Study* (ICILS), die Kinder der achten Jahrgangsstufe auf computer- und informationsbezogene Kompetenzen testet, lagen deutsche Schülerinnen und Schüler 2018 wie schon fünf Jahre zuvor im Mittelfeld, mit großem Abstand zur Spitze.

www.wissenschaftsrat.de/download/2020/8675-20.pdf?__blob=publicationFile&v=9

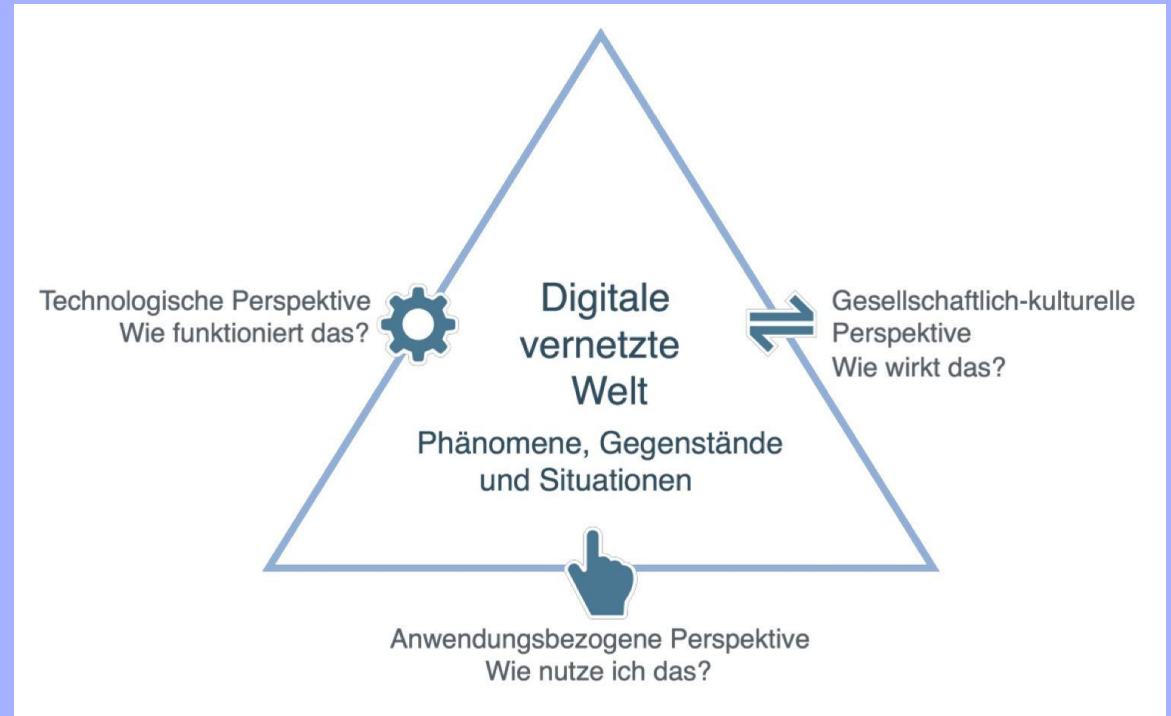


Dagstuhl- Dreieck



Frankfurt-Dreieck, 2019

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



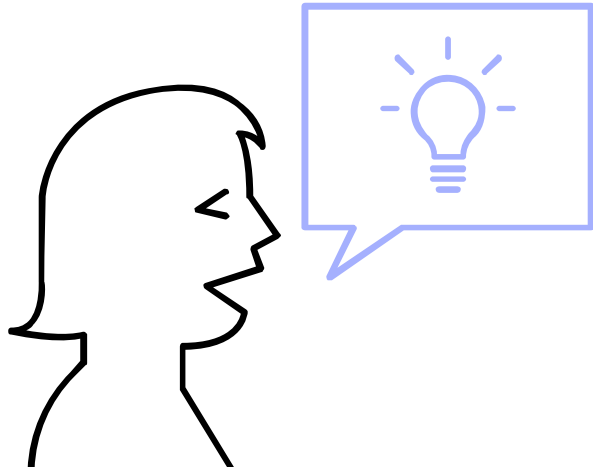
-> Digitale Mündigkeit

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:

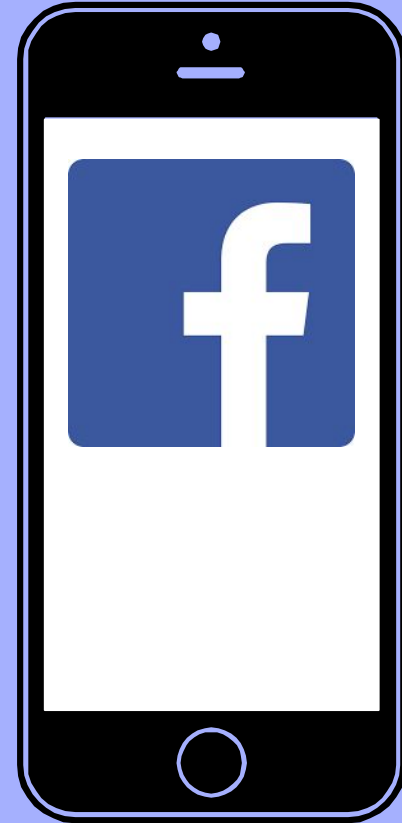
Sachgerechter Umgang, z.B. Sicherheits- und Privatsphäreneinstellungen

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

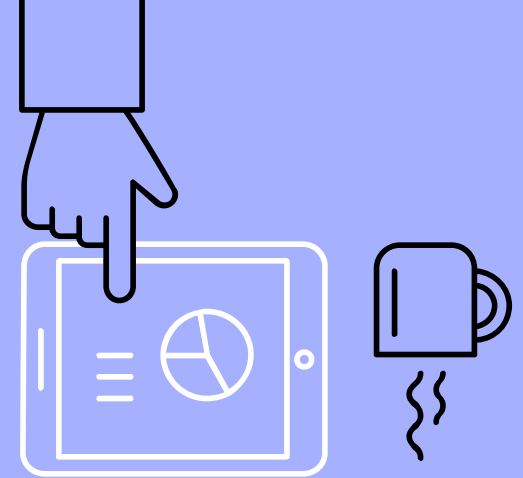
Allen Kinder die Möglichkeit geben, Informatik kennenzulernen

Arbeitsmarkt

Informatiker*innen haben sehr gute Berufsaussichten

Praxisorientiert

Kreatives Arbeiten





“

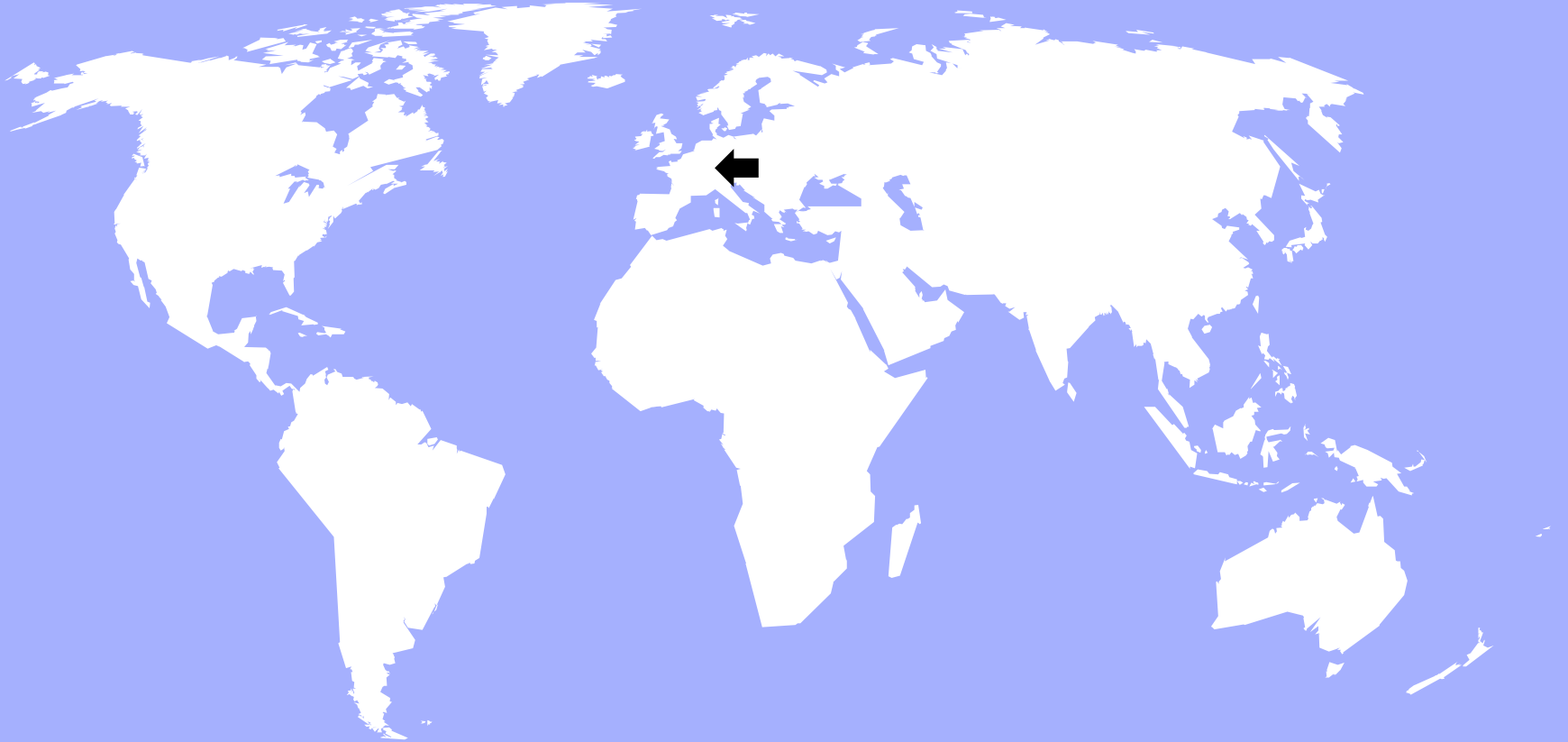
The top 10 in-demand jobs in 2010 did not exist in 2004.

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.



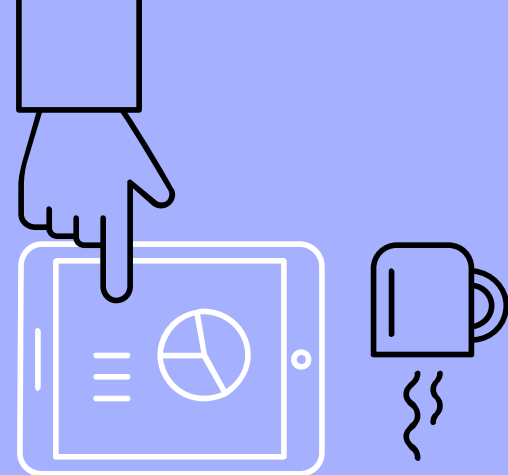
Karl Fish in “Leadership and the Art of Surfing”, 2012, Rick Hanson

Und im Saarland?



Aktuelle Situation an saarländischen Schulen

- ▷ Informatik in der Grundschule
 - Basiscurriculum
 - Medienkompass
 - Calliope mini
 - Zertifikats-Kurs. Gestartet 2020
- ▷ Arbeitslehre an Gemeinschaftsschulen
- ▷ Gymnasium
 - Wahlpflichtkurs in 10. Klasse
 - Informatik in der Oberstufe
 - NW-Zweig
 - MINT-Zweig
 - Informatik-Zweig
 - Geplant: Pflicht in Klasse 7
 - Qualifizierung Informatik in der Sek 1



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

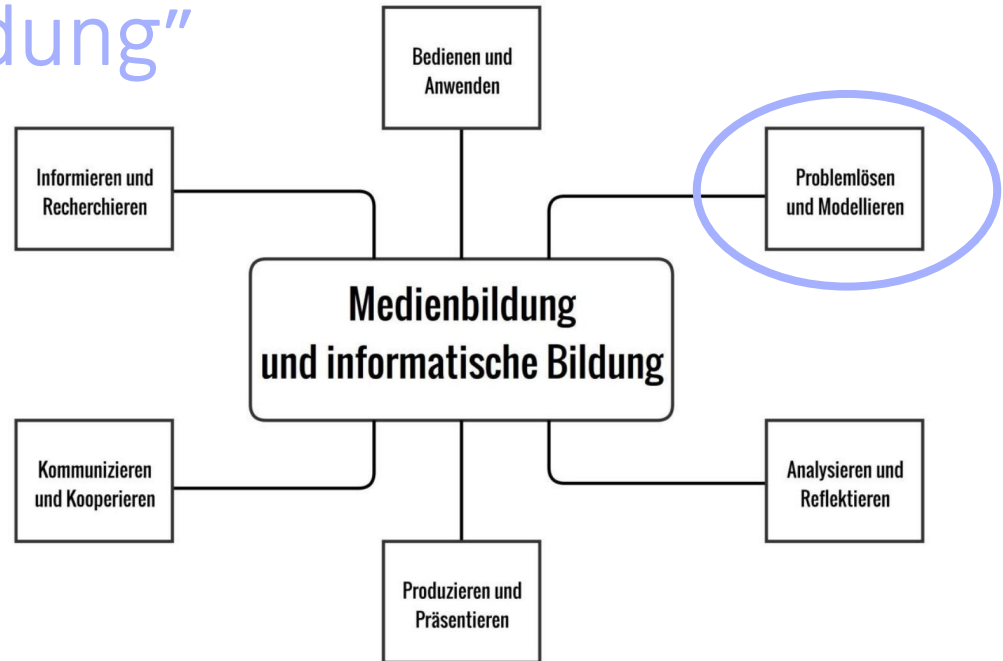
Basiscurriculum

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 Klassenstufen		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"> benennen und befolgen Handlungsanweisungen aus dem Alltag. (z. B. Gebrauchsanweisungen, Rezepte, Aufbauanleitungen, Ablaufdiagramme, alphabetisches Ordnen). 	Klassenstufe 1 bis 4 Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> nutzen graphische Darstellungen (z. B. Diagramme, Tabellen, Diagramme). 	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. 	
6.4. Bedeutung von Algorithmen		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. 			

Qualifizierungsmaßnahme Informatik in der Sek. 1



© Medieninfo vom: 28.09.2021 | Ministerium für Bildung und Kultur | Bildung

Neue Informatik-Fortbildung für Lehrkräfte gestartet

Das Ministerium für Bildung und Kultur (MBK) plant, Informatik als verpflichtendes Unterrichtsfach ab Klassenstufe 7 an Gemeinschaftsschulen und Gymnasien zum Schuljahr 2023/24 einzuführen. Dazu werden zusätzliche Informatik-Lehrkräfte benötigt.

Gestern fand die Kick-Off-Veranstaltung zur neuen Fortbildung für Informatiklehrkräfte mit Bildungsministerin Christine Streichert-Clivot an der Universität des Saarlandes (UdS) statt.

„Digitale Bildung ist eine Gemeinschaftsaufgabe. Ich freue mich sehr über das große Interesse unserer Lehrkräfte an der neuen Informatik-Fortbildung. Das Fortbilden zusätzlicher Lehrkräfte ist ein Schlüssel für die erfolgreiche Einführung des flächendeckenden Informatik-Unterrichts an unseren Gemeinschaftsschulen und Gymnasien“, erklärt Bildungsministerin Christine Streichert-Clivot zum Start der neuen Fortbildung.

Informatik-Professorin Verena Wolf: „Es ist sehr wichtig, dass Schülerinnen und Schüler qualifizierten Informatikunterricht erhalten und schon in der Schule adäquat auf ein Leben in einer digitalisierten Welt vorbereitet werden. Denn bei vielen Themen mit Bezug zum Digitalen kann man nur dann wirklich mitreden, wenn man die informatischen Grundkonzepte dahinter verstanden hat.“

www.saarland.de/mbk/DE/aktuelles/medieninformationen/2021/09/PM-2021-09-28-intormatik-fortbildung-lehrkraefte.html



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



PRODUZIEREN · PRÄSENTIEREN		
PROGRAMMIEREN UND MODELLIEREN		
Ich...	mit Unterstützung	ohne Unterstützung
	Datum:	Datum:
	Unterschrift	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

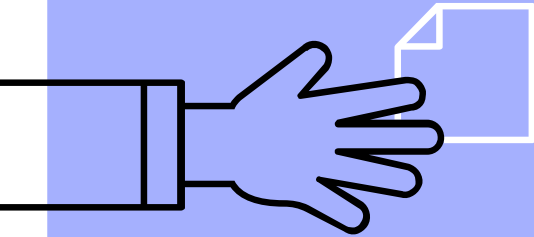
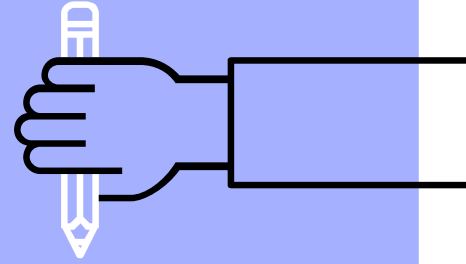
Landesinstitut für
Pädagogik und Medien

SAARLAND



2019/20

Informatikinhalte



Beispiel: Algorithmen

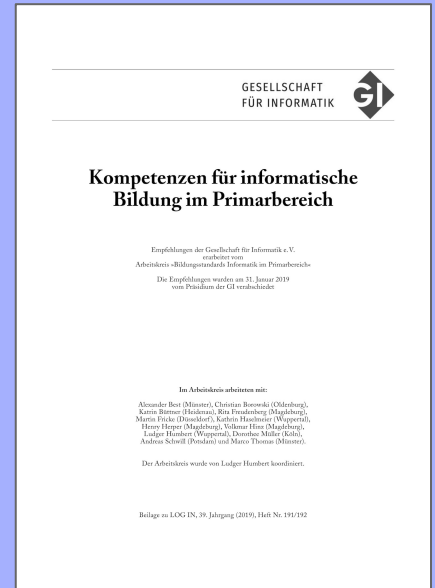
Definition:

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

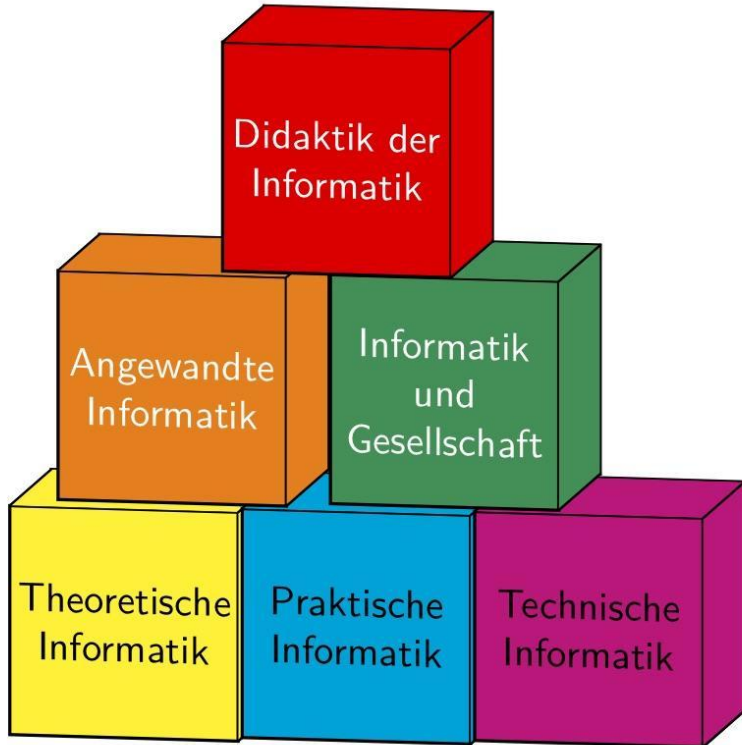
Ein Algorithmus gibt an, wie **Eingabegrößen** schrittweise in **Ausgabegrößen** umgewandelt werden.

Beispiele:

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



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

Empfehlungen der GI

- 2008: Sek 1 (vor Dagstuhl)
- 2016: Sek 2
- 2019: Primarstufe

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),
Katrin 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

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?

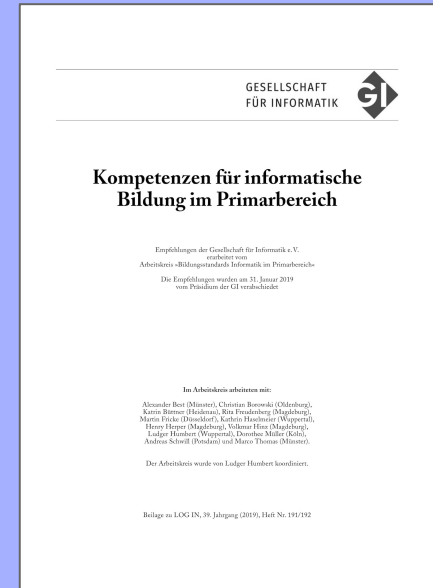
(Tätigkeiten der Schüler*innen)





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>





Inhaltsbereich:

Information und Daten

Lebensweltbezug:

Datum: Tag/Monat/Jahr

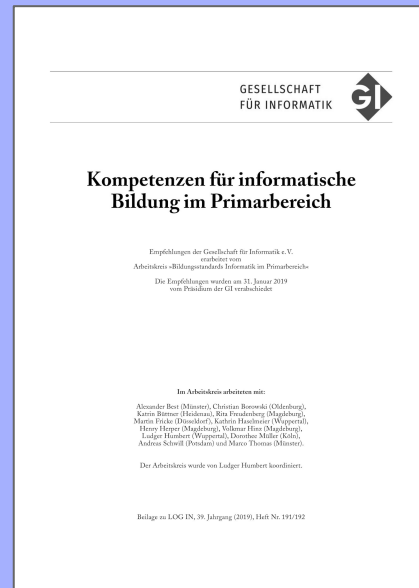
Stundenplan

Kompetenzen:

Erläutern des Zusammenhangs von Daten und Information

Verstehen von unterschiedlichen

Repräsentation, z.B. EIS-Prinzip





Inhaltsbereich:

Algorithmen

Lebensweltbezug:

Spielregeln

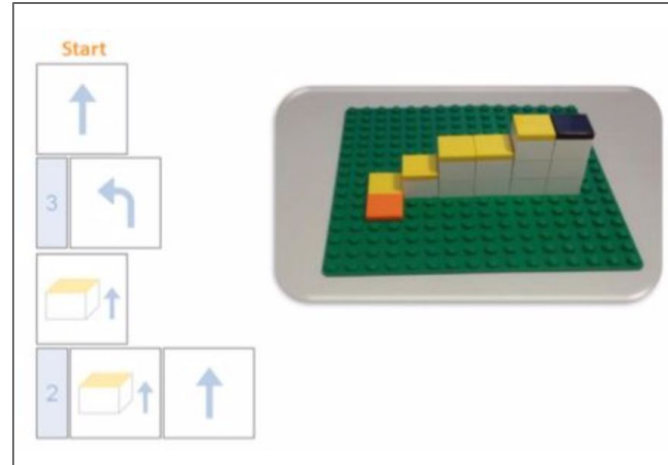
Bauanleitungen

Kompetenzen:

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



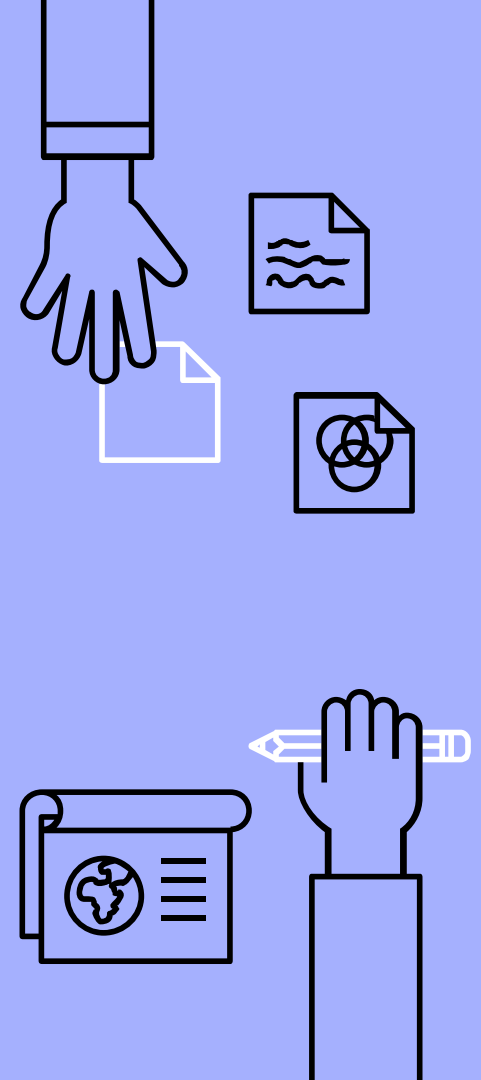
Einschub: Es geht auch ohne Strom



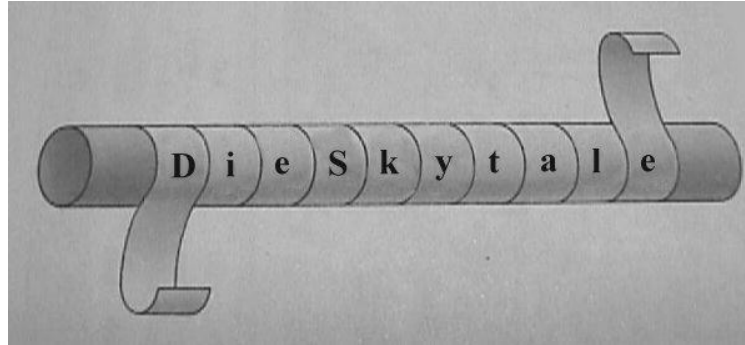
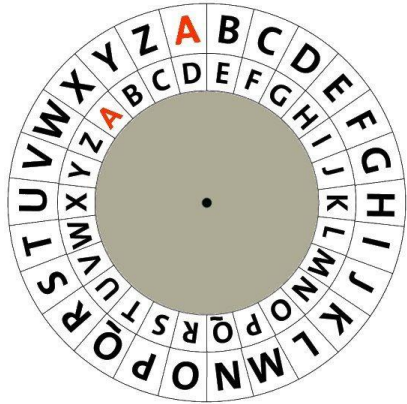
CS Unplugged

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

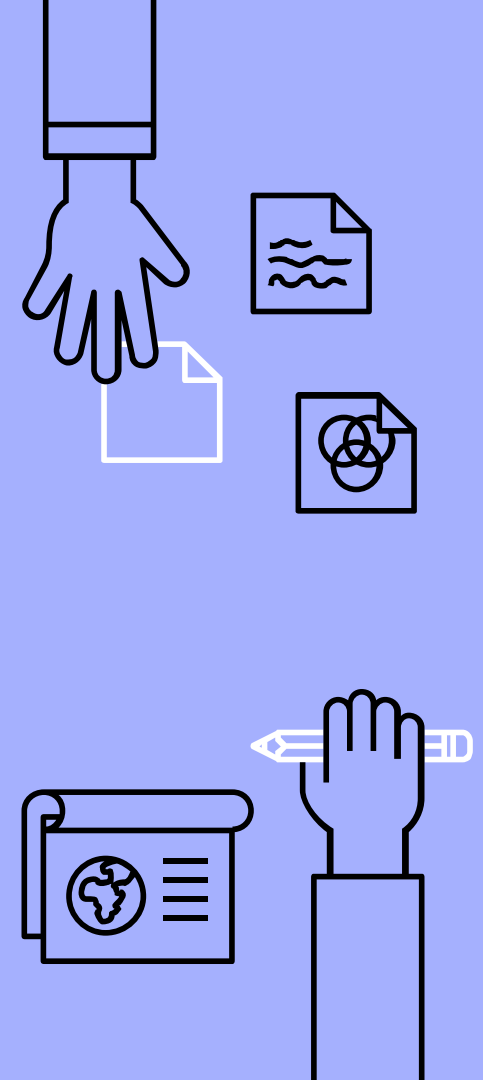
<http://material.coderdojo-saar.de/tag/cs-unplugged/>



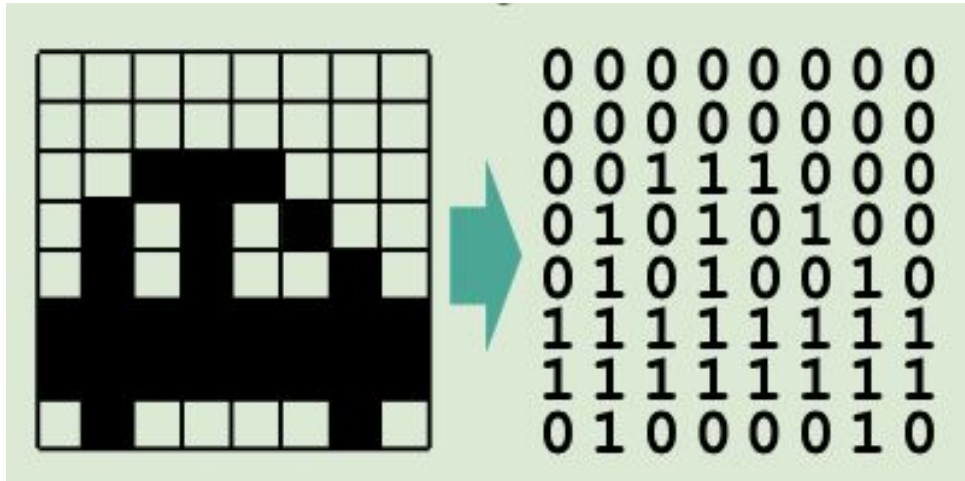
Kryptologie - Geheimschrift



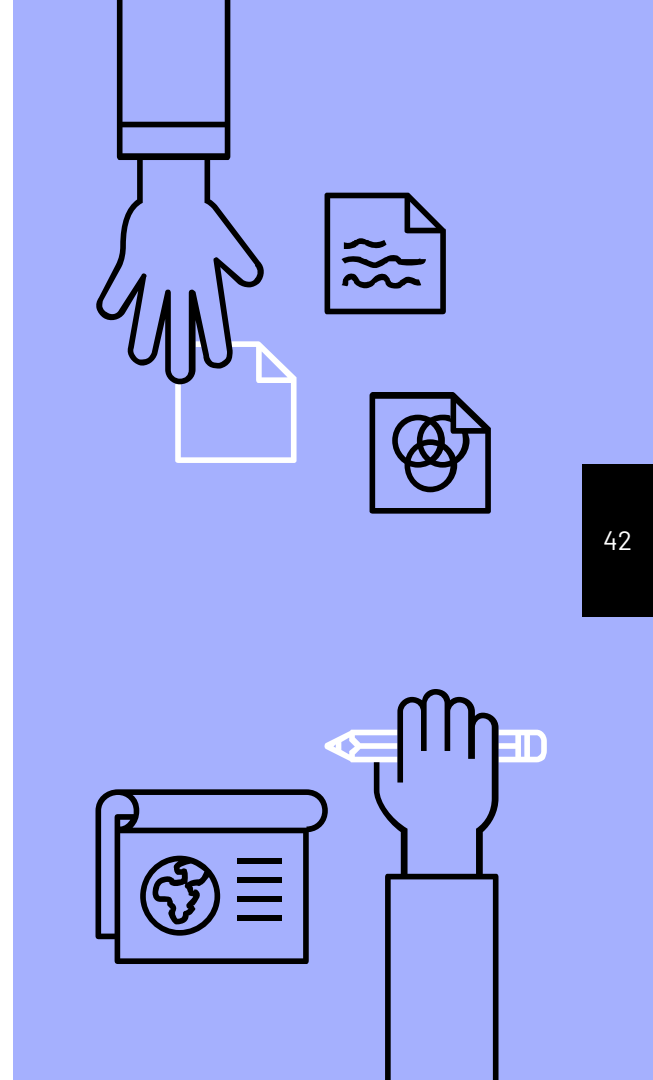
<https://www.krypto-im-advent.de/>



Codierung



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





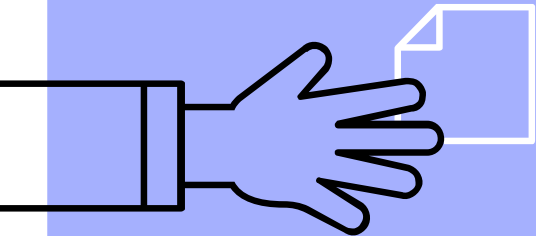
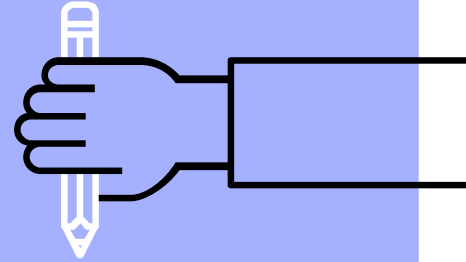
Inhaltsbereich:
Informatik, Mensch und Gesellschaft

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

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

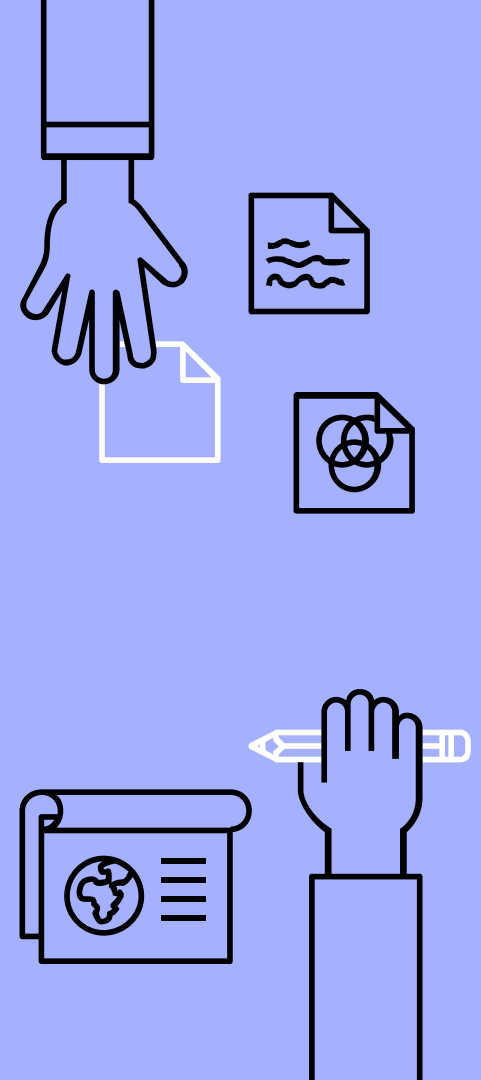


Mögliche informatische Inhalte in der Sek 1



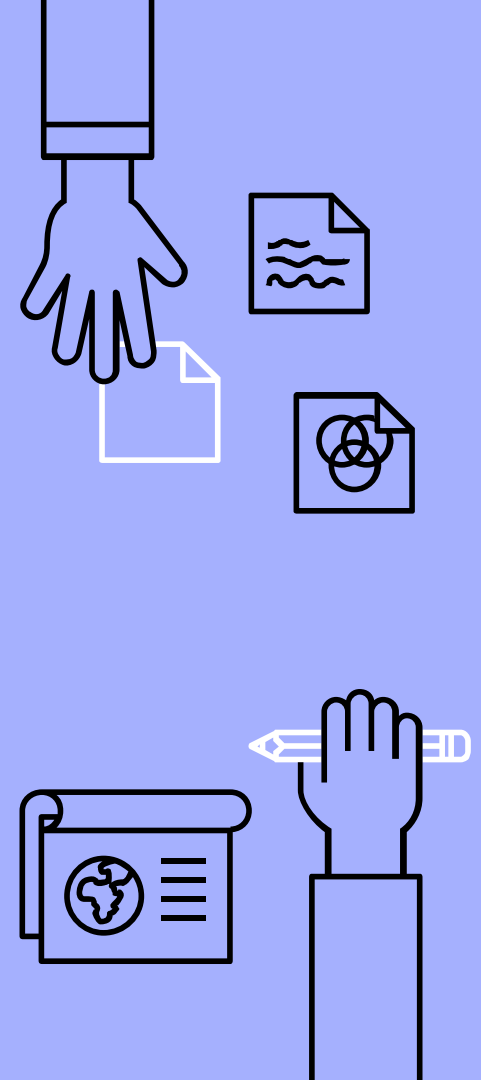
Information und ihre Darstellung

- Grundlagen: Information, Daten, Nachricht
- Bit & Byte
- Zahldarstellungen: dezimal, binär
- Codes, z.B. ASCII
- Grafiken
- Datenkompression
- Fehlererkennende Code (EAN, ISBN)
- Fehlerkorrigierende Codes (QR)
- Informationsdarstellung im Internet
 - Protokolle (HTTP)
 - Sprachen (HTML)
- Datenmodellierung & Datenbanken



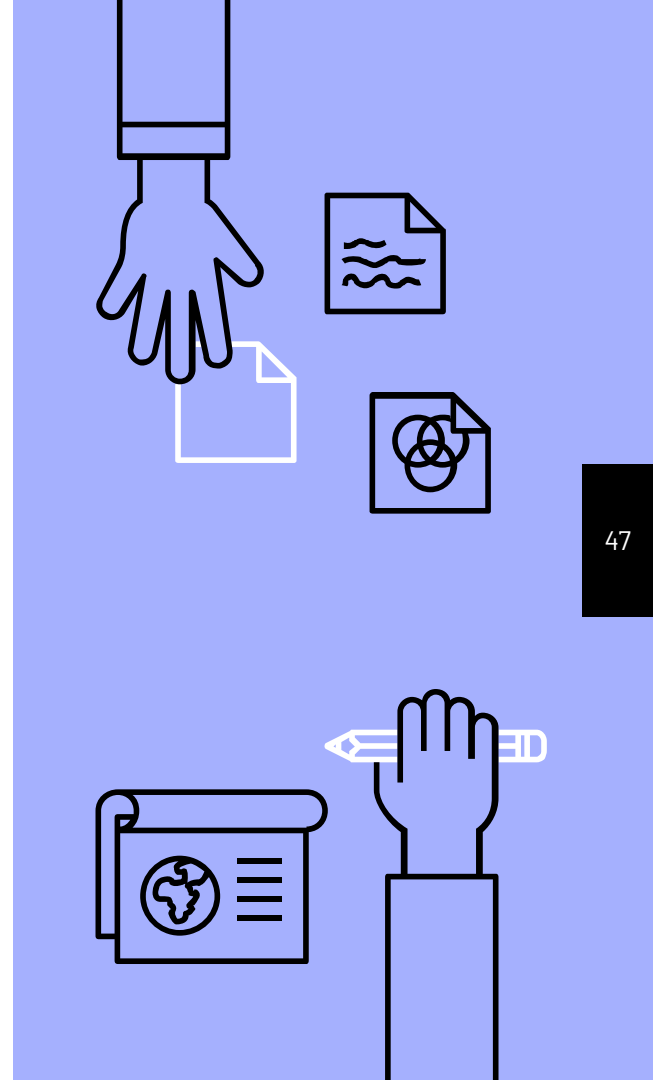
Algorithmen, Modellierung, Programmierung

- Graphische Programmierung, z.B. Scratch
 - Variablen, Schleifen, Bedingungen
 - Programme schreiben und lesen
- Imperative Programmierung, z.B. Python
 - Datentypen
 - Listen, Felder
- Andere Programmierparadigmen
 - Funktionale Sprachen
 - Objektorientierte Programmierung



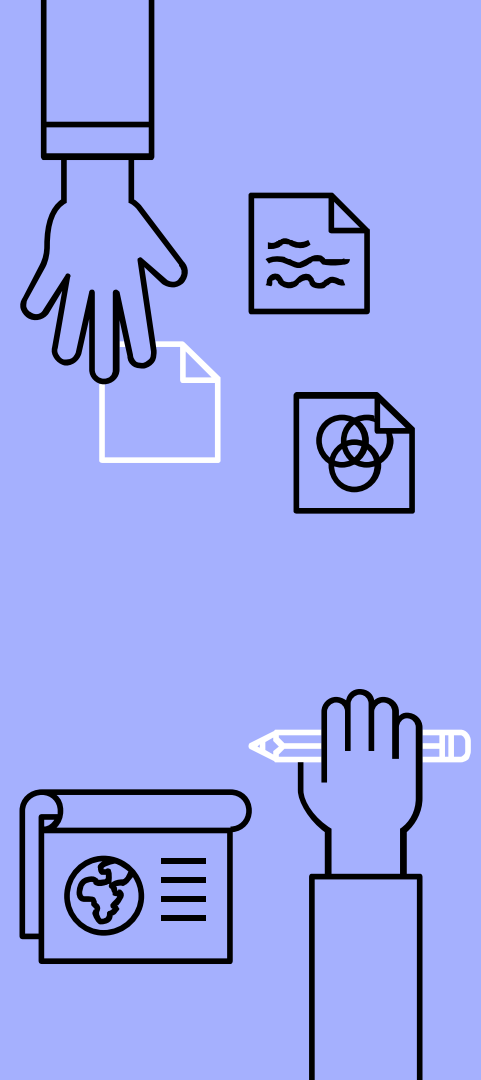
Funktionsweise eines Computers

- Betriebssystem + Anwendungen
- Hardware
- Architektur
- Logik
- Digitaltechnik



Kommunikation

- Kryptographie,
 - Grundlagen
 - Klassische Verfahren, z.B. Cäsarchiffre
 - Moderne Verfahren
- Rechnernetze
 - Client-Server



Programmiersprache im Seminar



Scratch:

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

Programmiersprache im Seminar

main.py

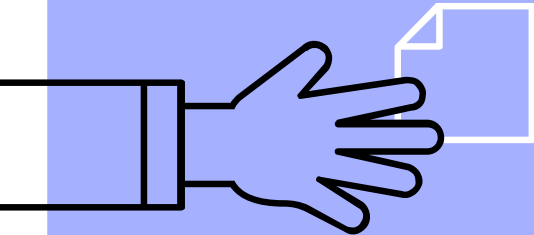
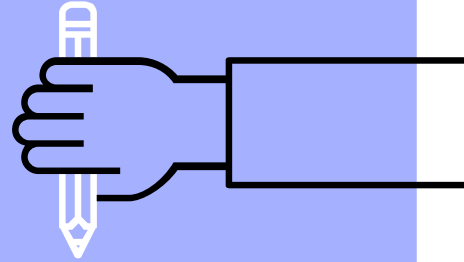
```
1 # Einlesen des Namens
2 print("Hallo wie heißt Du?")
3 name = input()
4
5 # Einlesen des Alters
6 print("Wie alt bist Du?")
7 alter = input()
8
9 # Die Ausgabe zusammenbauen
10 text = name + " ist "
11 text = text + str(alter) + " Jahre alt."
12
13 # Die Ausgabe
14 print(text)
```

Python:

- textuelle Programmiersprache
- Einfach zu lernen
- Einfach zu lesen
- Macht Spaß zu programmieren
- Relevant in Forschung und Wirtschaft

Algorithmische Grundbausteine

mit Scratch (und Calliope mini)



Algorithmische Grundbausteine

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

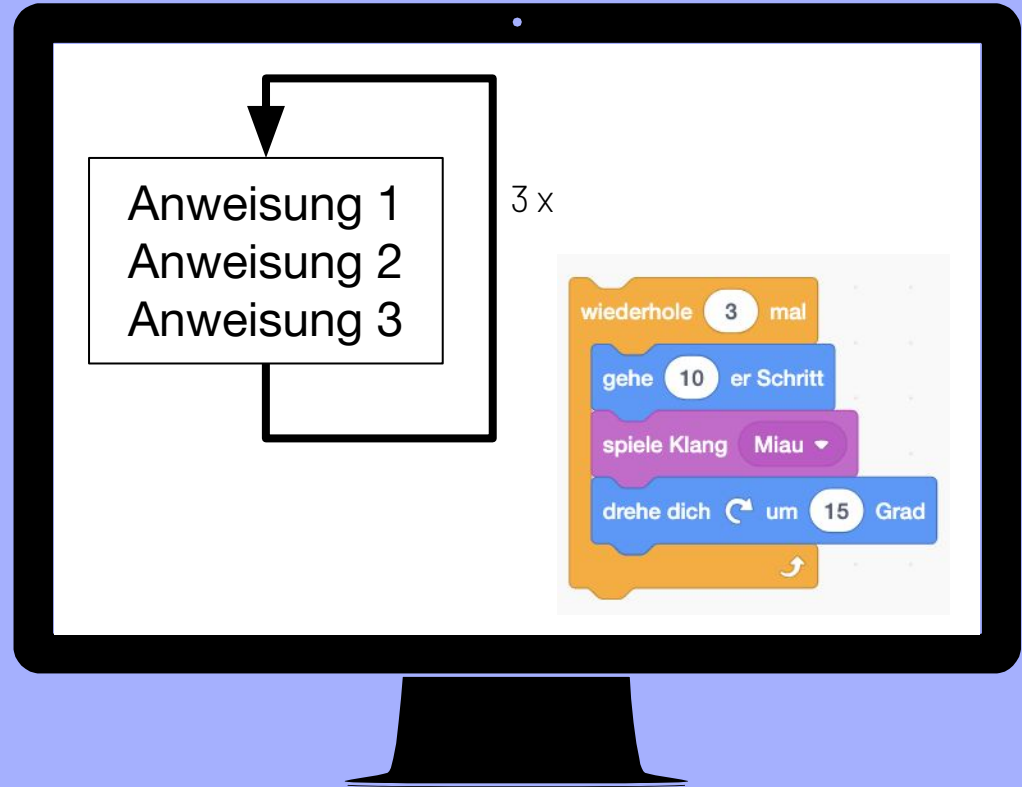


Reihenfolge Sequenz

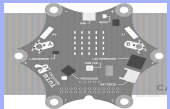
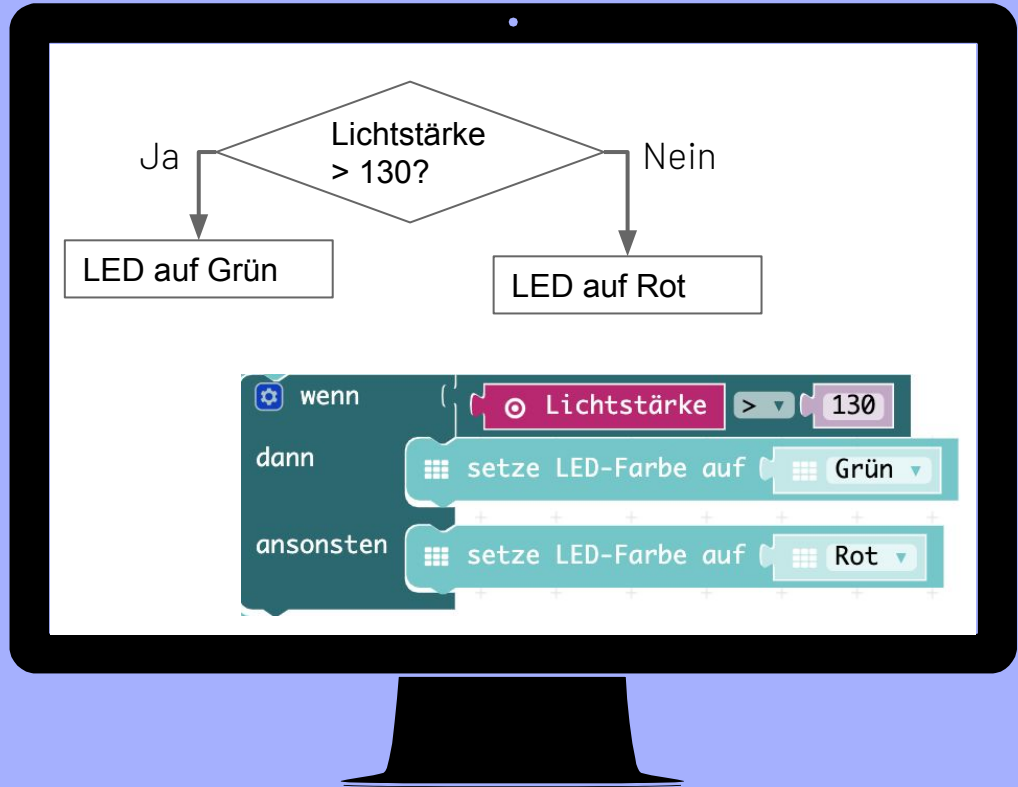
Anweisung 1
Anweisung 2
Anweisung 3



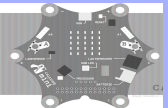
Wiederholung Schleife



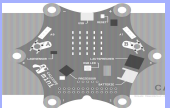
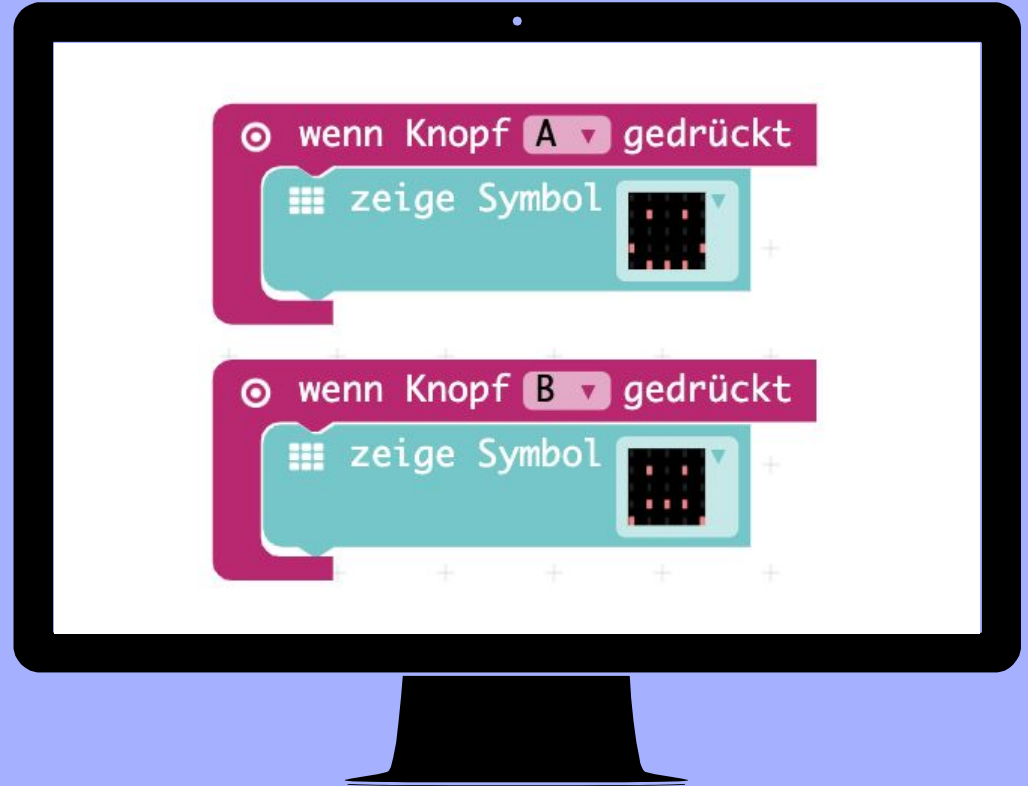
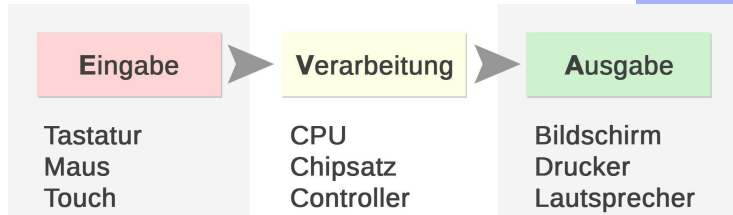
Bedingungen Entscheidungen



Variablen Platzhalter



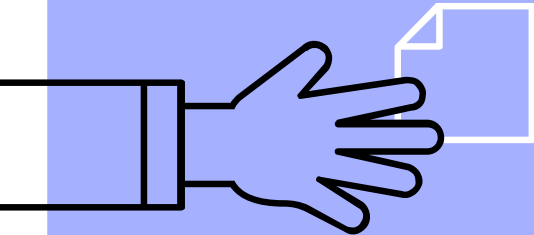
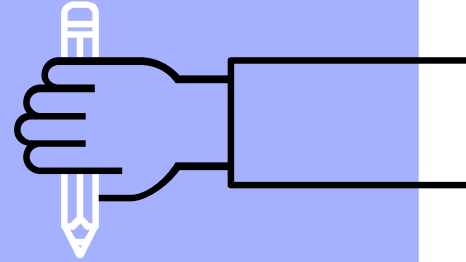
EVA-Prinzip



Module der Wissensfabrik



Anforderungen für eine erfolgreiche Teilnahme



Anforderungen

- Ausarbeitung eines informatischen Themas für Grundschule oder Sekundarstufe 1
- Tools: Webseite, AB, H5P, Erklärvideo oder Präsentation
- Seite(n) in Wordpress
- mind. 1 Beratungstermin (mit Entwurf)
- Präsentation des Entwurfs (kurz)
- Durchführung des Kurses im Rahmen des InfoLab Saar mit Unterstützung
- Anwesenheit bei allen Terminen
- ~~- Schriftliche Dokumentation~~



Mögliche Termine und Themen

Nr.	Datum	
1	11.04.	Einführung ins Thema
	18.04.	- Ostermontag -
2	25.04.	Z.B. Scratch
3	02.05.	Z.B. Calliope
4	09.05.	Themenvergabe + Wordpress + H5P
5	16.05.	1. Vortrag
6	23.05.	2. Vortrag
7	30.05.	3. Vortrag
	06.06.	- Pfingstmontag -
8	13.06.	4. Vortrag
9	20.06.	5. Vortrag
10	27.06.	6. Vortrag
11	04.07.	7. Vortrag
12	11.07.	8. Vortrag
13	18.07.	9. Vortrag
	22.07.2022	Ende der Lehrveranstaltungen

- 3 Themen Algorithmische Grundbausteine (Scratch, Calliope, Python, ...)
- Wie funktioniert das Internet?
- Informatik ohne Strom:
 - Verschlüsselung
 - Suchen und Sortieren
- Künstliche Intelligenz

Mögliche Termine und Themen

Nr.	Datum				
1	11.04.	Einführung ins Thema			
	18.04.	- Ostermontag -			
2	25.04.	Z.B. Scratch			
3	02.05.	Z.B. Calliope			
4	09.05.	Themenvergabe + Wordpress + H5P	14./15.05. Make-It.saarland	Arduino	3D-Druck
5	16.05.	1. Vortrag	21.05. Tag der offenen Tür		
6	23.05.	2. Vortrag			
7	30.05.	3. Vortrag			
	06.06.	- Pfingstmontag -			
8	13.06.	4. Vortrag			
9	20.06.	5. Vortrag	20.-21.06. Projektwoche Südschule	Scratch	Calliope
10	27.06.	6. Vortrag			
11	04.07.	7. Vortrag			
12	11.07.	8. Vortrag	16.07. Kulturmeilenfest		
13	18.07.	9. Vortrag	19./21.07. MoDiSaar-Projekttag		
	22.07.2022	Ende der Lehrveranstaltungen			