



MOODLE-KURS

ANALOG PROGRAMMIEREN - DIGITAL DENKEN LEHRKRÄFTE DER PRIMARSTUFE

Der Selbstlernkurs „Analog Programmieren - digital denken“ richtet sich an Lehrkräfte, die ihre Schülerinnen und Schüler spielerisch an grundlegende Konzepte der Informatik heranzuführen möchten, ganz ohne Computer, Tablets oder Bildschirme. Stattdessen stehen Bewegung, Spiele, Rätsel und kreative Aufgaben im Vordergrund, die zentrale Programmierprinzipien, algorithmisches Denken und Problemlösekompetenzen erfahrbar machen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen, komplexe Aufgaben in kleine, überschaubare Schritte zu zerlegen, Muster zu erkennen und eigene Lösungsstrategien zu entwickeln. Lehrkräfte erhalten zugleich praxisnahe Materialien, Unterrichtsideen und Hintergrundwissen, die sofort einsetzbar sind. Das „analoge Programmieren“ zeigt sich dabei als vielseitige medienpädagogische Methode, die im Unterricht, in Projekten oder begleitend zum Schulalltag genutzt werden kann. Es macht Informatik erlebbar, weckt Freude am Mitmachen und eröffnet neue, kreative Zugänge zur digitalen Welt.

Der Selbstlernkurs orientiert sich an der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) und unterstützt den Aufbau zentraler Kompetenzbereiche.

SCHULFORM

Primarstufe

KLASSENSTUFE

2 - 4

UNTERRICHTSFACH

Fächerübergreifend

UMFANG

ca. 45 Minuten

EINSATZ

Unterrichtsbegleitend

LERNFORM

Selbstorganisiertes Lernen

**KOMPETENZEN IN DER
DIGITALEN WELT****2. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN**

2.1 Interagieren

2.3 Zusammenarbeiten

**3. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN**

3.1 Entwickeln und produzieren

3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

**5. PROBLEMLÖSEN UND HANDELN**

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Willkommen

Actionzone

Dschungel der Begriffe

Ausblick



MODULARER AUFBAU

Der Kurs ist in vier Bereiche gegliedert: „Willkommen“ zum Einstieg, „Dschungel der Begriffe“ mit grundlegenden Konzepten und Programmiertechniken, „Actionzone“ mit Praxisanregungen zum Download sowie „Ausblick“ mit Impulsen für den digitalen Raum.

BEGLEITENDE LEITFIGUREN

Die Roboterfiguren „Roby“ und „Cody“ führen die Teilnehmenden durch den Kurs sowie die Praxismaterialien und sorgen für eine anschauliche, motivierende Vermittlung.

INTERAKTIVE ELEMENTE

Digitale Übungen, Quizformate und multimediale Inhalte unterstützen die Lehrkräfte beim eigenen Lernen und machen den Kurs abwechslungsreich.

PRAXISORIENTIERUNG

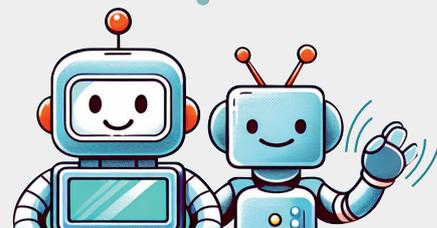
Die Materialien laden zur direkten Erprobung ein und geben medienpädagogische Tipps für den Unterricht. Drei Niveaustufen von Einstieg über Fortgeschrittene bis hin zu Profis erleichtern die Differenzierung. Der Ausblick bietet Impulse für den Übergang ins Digitale.

INDIVIDUELLE LERNGESCHWINDIGKEIT

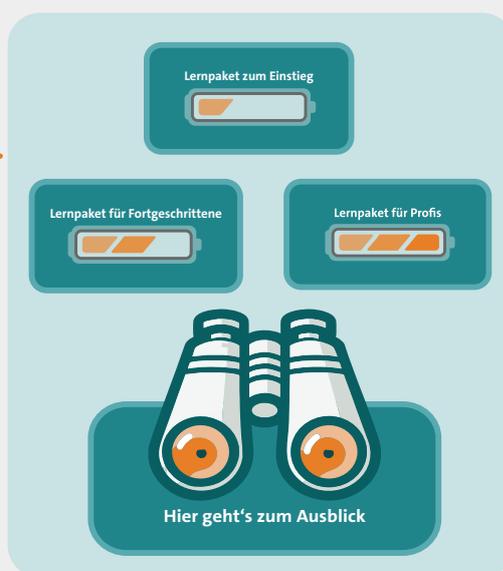
Der Kurs kann flexibel im eigenen Tempo durchlaufen werden und bietet unmittelbare Rückmeldungen zum Lernfortschritt.

FLEXIBLER EINSATZ

Die Praxismaterialien sind so gestaltet, dass sie in verschiedenen Fächern und Settings einsetzbar sind und auch außerhalb des Unterrichts genutzt werden können.



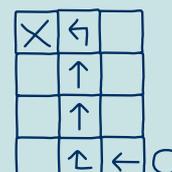
Wir begleiten gerne!



Spiel 2

Der Dschungelpfad

Teamgröße:
Spieldauer:
Spielart:
Schwierigkeit: ●●○○○



Herausgeber: Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt

www.bildung-lsa.de/digitalassistenz